Legend of the Five Rings
Roleplaying Game

Guia acadêmico de Rokugan

Porque Aprender é Preciso!!!

O Guia

O Guia Acadêmico de Rokugan consiste em uma reunião de todas as escolas e suas respectivas técnicas todas elas colhidas dentre vários livros da 3º Edição. Alguns Narradores podem ter interpretado algumas técnicas em inglês de um modo diferente, porém todas as traduções foram feitas por um experiente jogador e tradutor que em conjunto comigo que narro há 2 anos APENAS o cenário, conferi todas as técnicas para ter certeza do trabalho bem feito no melhor do possível. Espero que todos gostem do livro e que o utilizem da melhor forma possível.
Por mais que nele existam muitas regras boas, o que vale é o jogo!

Imagens

O Guia possui inúmeras imagens que ilustram as diferentes escolas que nele são descritas. Estas imagens foram colocadas apenas para deixá-lo mais vivo e colorido. Afinal todo o mundo toma as imagens da internet, edita e leva pro mestre dizendo "Olha! Olha! Esse sou eu!".
Nenhum direito autoral foi pedido, mas aqui é descrito que nenhuma das imagens foi feita por nós nem usada para fins lucrativos. O guia é apenas para diversão e não comercialização. Usem-no sabiamente.

Agradecimentos

Agradecemos primeiramente àqueles que construíram o cenário Rokugan e o sistema Five Rings. Agradecer também ao cara que criou a idéia do guia e ajudou muito no processo. A todos aqueles que produziram as imagens usadas no livro e não conseguimos todos os nomes para listar. E um ultimo agradecimento a todos aqueles que se divertem jogando Legend of the Five Rings.

Ao antigo grupo
Kadú (Excelente narrador, "Eu já narrava quando vocês usavam fraldas!")
Herbart (Ronin Shiko, "O Ronin Boi")
Paulo Sérgio – PC (Kakita Soijirou Seta, "O Olhar Mortal")
Cesinha (Yoritomo Keyko outrora, Shosuro Keyko)
Jean (Mirumoto Watsuki agora conhecida como Hoebi)
Luanna (Utaku Matsu)
Kenny (Doji Hiomeru)

À nova geração
Herbart (Narrador, "Você precisa vir mais às sessões")
Caio (Isawa Kayo, "Shugenja Anã e Morta")
Hernán (Monge Hideo, "Defesa Total!")
Andressa (Ronin Hakuoro; "Vamos repensar...")
Lucas (Shinjo Klein; "É de bater?")
Felipe (Mirumoto Satoshi; "O Samurai Fanfarrão")
Fernando (Kakita Misumaru; "Meu amigo Kakita")
Daniella (Shinjo Pharashi, "Babá")

Caio Graco – Tradução
(Isawa Kayo – Shugenja Anã)

Herbart Junior – Capa, Imagens e Layout
(Narrador e Ronin Shiko nas Terças à tarde)

Índice

Caranguejo

Escolas do Caranguejo.....08
Bushi Hida
Bárbaro Hida
Bárbaro Maldito
Batedor Hiruma
Perdido Hiruma
Caçador de Feiticeiros Kuni
Capataz Yasuki
Bushi Toritaka
Shugenja Kuni
Cortesão Yasuki
Engenheiro Kaiu
Caminhos do Caranguejo.....14
Apaziguador Yasuki
Legionário de Tsuru
Guarda de Elite Hida
Bárbaro Olhos-Mortais
Caçador Hiruma
Bravura de Tokaji
Poder de Tokaji
Escolas Avançadas do Caranguejo.....16
Vingador Hida

Dragão

Escolas do Dragão.....17
Bushi Mirumoto
Mestre da Espada Mirumoto
Investigador Kitsuki
Shugenja Tamori
Cortesão Kitsuki
Monge Tatuado
Caminhos do Dragão.....26
Guarda de Elite Mirumoto
Samurai Rouxinol
Arqueiro Flamejante do Dragão
Caçador de Nemuranai
Justicar Kitsuki
Yamabushi Tamori
Escolas Avançadas do Dragão.....27
Shinrai de Jotomon
Estudante do Tao
Estudante do Tao
Selador Espiritual

Escorpião

Escolas do Escorpião.....29
Bushi Bayushi
Shugenja Soshi
Shugenja Yogo
Cortesão Bayushi
Ator Shosuro
Sabotador Bayushi
Shinobi Shosuro
Caminhos do Escorpião.....32
Espadachim das Mentiras Confusas
Espadachim das Mentiras Confusas
Infiltrador Bayushi
A Perna Dobrável
Guarda de Elite Bayushi
Mestre da Proteção Yogo
Kuroiban
Consorte de Ichiba
Técnica de Naseru
Yojimbo Shosuro
Escolas Avançadas do Escorpião.....35
Supai Escorpião
Tejina Shosuro
- Magias do Nada
Caçador de Sombras Escorpião

Fênix

Escolas da Fênix.....40
Bushi Shiba
Yojimbo Shiba
Ilusionista Shiba
Shugenja Isawa
Tensai Isawa
Shugenja Agasha
Cortesão Asako
Henshin Asako
Caminhos da Fênix.....44
Defensor de Uikku
Guarda de Elite Shiba
Ordem de Chikai
Fênix Escolhida
Inquisidor Asako
Alquimista Agasha
Artesão Shiba
Escolas Avançadas da Fênix.....45
Irmão da Asa Celestial
Membro da Ordem do Joelho Inclinado
Guarda Elemental
Canalizador dos Dragões
- Magias do Dragão

Garça

Escolas da Garça.....49
Magistrado Doji
Bushi Kakita
Assolador Daidoji
Yojimbo Daidoji
Shugenja Asahina
Cortesão Doji
Artesão Kakita
Caminhos da Garça.....54
Lanceiro Tsume
Conselheiro Comercial Daidoji
Cortesão Yasuki
Soldado Pesado Daidoji
Arqueiro Asahina

Lâmina de Hoturi
Guarda da Imperatriz
Guerreiros de Ferro Daidoji
Guarda de Elite Doji
Sohei Asahina
Escolas Avançadas da Garça.....56
Kenshinzen

Leão

Escolas do Leão.....57
Bushi Akodo
Colegial de Guerra Akodo
Estrategista Ikoma
Bárbaro Matsu
Shugenja Kitsu
Sodan-Senzo Kitsu
- Vantagens Sodan-Senzo
- Magias Ancestrais
Omoidasu Ikoma
Espião Ikoma
Caminhos do Leão.....62
Seguidor da Morte Akodo
Fiscal Leão
Batedor Akodo
Coração de Tsuko
Guarda de Elite Matsu
Arauto Ikoma
Escolas Avançadas do Leão.....63
Kensai
Orgulho do Leão
Mestre das Bestas Matsu
- Gato de Guerra Matsu

Mantis

Escolas do Mantis.....66
Bushi Yoritomo
Magistrado Tsuruchi
Mercenário Tsuruchi
Shugenja Yoritomo
Shugenja Moshi
Cortesão Yoritomo
Caminhos do Mantis.....68
Guardião do Sol Moshi
Espadachim Tsuruchi
Guarda de Elite Yoritomo
Legionário Tsuruchi
Emissário Yoritomo
Escolas Avançadas do Mantis.....70
Cavaleiro do Orochi
- O Orochi do Bushi
- O Orochi do Shugenja
Cavaleiro da Tempestade

Unicórnio

Escolas do Unicórnio.....72
Bushi Shinjo
Batedor Shinjo
Magistrado Shinjo
Bushi Moto
Dama de Guerra Utaku
Soldado da Infantaria Utaku
Shugenja Iuchi
Shugenja Horiuchi
- Meishodo
Emissário Ide
Nômade do Ki-Rin Moto
Caminhos do Unicórnio.....77
Sacerdote da Morte Moto
Vigilante
Mestre da Arquearia Montada
Guarda de Shinomen
Defensor Junghar
Cavaleiro Khol
Guarda de Elite Shinjo
Mestre dos Ventos
Shugenja de Baraunghar
Escolas Avançadas do Unicórnio.....80
Guarda Branca Moto
Magistrado

Clãs Menores

Escolas dos Clãs Menores.....81
Bushi Kasuga (Tartaruga)
Bushi Usagi (Lebre)
Bushi Toku (Macaco)
Bushi Morito
Bushi Suzume
Bushi Hotaru
Bushi Heichi
Shugenja Kitsune (Raposa)
Shugenja Komori
Shugenja Tonbo
Cortesão Kasuga (Tartaruga)
Caminhos dos Clãs Menores.....86
Combatente Ujina
Batedor Florestal
Diplomata do Clã Menor
Contador de Histórias Suzume
Escolas Avançadas dos Clãs Menores.....87
Defensor do Clã Menor

Imperiais

Escolas Imperiais.....89
Bushi Toturi
Guarda Seppun
Shugenja Seppun
Arauto Miya
Cortesão Otomo
Caminhos Imperiais.....91
Magistrado Seppun
Caminho de Toturi

Magistrado de Jade
Abençoado do Imperador
Legado de Satoshi
Infiltrador Otomo
Escolas Avançadas Imperiais.....93
Magistrado Esmeralda
Mestre das Cortes

Ronis

Escolas Ronins.....94
Ronin Guerreiro
Ronin Duelista
Ronin Yojimbo
Sacerdote Tradicional
Shugenja Militante
Membro da Ordem de Kanosei Furudera
Caminhos Ronins.....96
Olho de Nanashi
Contemplação de Sun Tao
Filho Abandonado
Ferreiro Tsi
Legionário Lobo
Tessen
Criança de Suitengu
Guarda Quebrado
Aurora Rubra
Serpente de Sanada
Sapo Envenenado
Vôo da Inocência
Assassino da Floresta
Membro da Arma Oculta
Espada de Yotsu
Lei dos Céus
Cobertura de Adagas
Contínuo
Criança das Águas
Irmã da Graça das Fortunas
Irmão da Ordem de Isashi
Escamas da Carpa
Corrente Silenciosa
Tecelão
Cortando a Trança
Escolas Avançadas Ronins.....100
Machi-Kanshisha

Monásticas

Escolas Monásticas.....102
Monge dos Quatro Templos
Monge dos Sete Trovões
Monge do Templo de Kaimetsu-Uo
Monge do Templo de Osano-Wo
Monge das Mil Fortunas
Caminhos Monásticos.....103
Membro da Irmandade do Descobridor do Caminho
Membro da Irmandade do Renascimento
Tengen Shinden
Sohei Trovão

Shadowlands

Escolas das Terras Sombrias.....104
Legionário de Daigotsu
Guarda Negra
Bushi Tsuno
- Honra Tsuno
Shugenja Maho-Tsukai
Shugenja Chuda
Shugenja Ninube
Modelador de Almas Tsuno
- Magias de Modeladores de Almas
Ninja Goju
Monge do Templo de Onnotangu
Monge do Templo de Venom
Caminhos das Terras Sombrias.....110
Guarda de Elite Daigotsu
Acólito do Sopro do Demônio
A Beleza da Morte
Ferreiro Sangrento
Manto do Filho do Gongo
Feiticeiro do Culto à Lua Vermelha-Sangue
Escolas Avançadas das Terras Sombrias.....111
Bushi Ogro

Outros

Outras Escolas.....113
Kenjutsu Kenku
Metamorfo
- Metamorfos
- Tabus
Outros Caminhos.....121
Gunso
Mestre Guardião
Hatamoto
Mestre Sensei
Samurai Elegante
Contrabandista da Lótus Negra
- Vantagens da Lótus Negra
Guarda Trovão
Legionário de Dois Mil
Ladrão da Luz
O Sem Nome
Garra do Leão
Outras Escolas Avançadas.....124
Guarda Abençoado
- Vantagens dos Reinos Espirituais
Sopro de Ekaido
Mestre General
Mestre dos Elementos
Governador
- Nova Vantagem

Escolas do Caranguejo

Bushi Hida

Bônus: +1 Vigor
Honra: 1,5
Perícias: Batalha (Inimigo Específico: Terras Sombrias), Defesa, Armas Pesadas, Jiujutsu, Kenjutsu, Kyujutsu, Conhecimento: Terras Sombrias.
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), quaisquer duas armas, armadura pesada, um dedo de jade, ki mono e sandálias, kit de viagens, 5 koku.

Técnicas:

Nível 1: O Caminho do Caranguejo

Você está acostumado a contar com a força inata da Terra dentro de você. Você pode adicionar seu Anel da Terra ao total de qualquer ataque ou dano corporal. Você pode ignorar as penalidades de NA por usar armadura pesada para todas as Perícias exceto Furtividade.

Nível 2: A Montanha Não Se Move

Você tem a extraordinária tenacidade pela qual o Caranguejo é famoso. Qualquer momento que você sofrer Feridas, você pode gastar um Ponto de Vácuo para fazer uma rolagem simples de Terra vs. NA igual ao número de Feridas sofridas, antes das Feridas serem infringidas (assim você não sofre a penalidade adicional de Feridas devido ao dano). Se você tiver sucesso, você não sofre Feridas do golpe. Sua Terra é aumentada pelo seu Nível de Escola quando resistindo a Derrubadas.

Nível 3: Duas Pinças, Uma Mente

Você pode fazer um ataque adicional por rodada. Você ganha dois Pontos de Vácuo adicionais além do seu máximo normal que só podem ser gastos para ativar A Montanha Não Se Move ou A Montanha Não Cai. Esses podem ser restaurados da maneira normal de Pontos de Vácuo, e não permitem que você use Aumentos adicionais.

Nível 4: Fúria de Hida

O bônus de NA ganho de qualquer armadura é dobrado. Se qualquer oponente lhe ataca (com sucesso ou não) você pode rolar e manter um dado adicional para ataque e dano contra esses oponentes em seu próximo turno.

Nível 5: A Montanha Não Cai

Você pode gastar um Ponto de Vácuo para ignorar todas as Penalidades de Feridas (incluindo Inconsciente) até o seu próximo turno. Desse ponto em diante, o montante de Feridas em cada um dos seus Níveis de Feridas é dobrado. Você obtém outro Ponto de vácuo que só pode ser usado para ativar A Montanha Não Se Move ou A Montanha Não Cai.

Bárbaro Hida

Bônus: +1 Vigor
Honra: 1,5
Perícias: Atletismo, Defesa, Armas Pesadas (Tetsubo), Caça, Kenjutsu, Conhecimento: Terras Sombrias, qualquer perícia Bugei.
Equipamento: Katana, wakizashi, armadura leve, tinta vermelha de corpo, kimono e sandálias, kit de viagens, quaisquer 2 armas.

Técnica: Fúria de Hida

A qualquer momento que você não estiver enfurecido, você ganha um bônus igual a seu Anel de Fogo somado a seu Nível de Escola em seu NA de Acerto. Quando você entrar em combate, você pode entrar em estado de fúria. Enquanto enfurecido, você ignora penalidades de feridas por um número de rodadas igual ao triplo de sua Terra mais um por Rank. As feridas são sofridas, mas não têm efeito em você. Adicionalmente, você pode rolar e manter um número de dados extras igual ao seu Nível de Escola enquanto rolando ataque e dano refletindo sua habilidade em focar sua fúria em seus ataques. Toda vez que for ferido você perde duas Feridas extras.

A qualquer momento, você pode desativar sua fúria fazendo uma rolagem de Vontade contra um NA de 20. Se desativar sua fúria, você perde quaisquer bônus e penalidades que você teria originados desta escola enquanto enfurecido. Se você desativa sua fúria na presença de um inimigo, você não pode se enfurecer pelo resto do dia.

No Rank 3, você ganha um ataque adicional por rodada. No Rank 5, você ganha um ataque adicional por rodada na postura de Ataque Total.

Bárbaro Maldito

Bônus: +1 Vontade
Honra: 1,0
Perícias: Batalha, Defesa, Kenjutsu, Conhecimento: Terras Sombrias, Medicina (Herbalismo), Meditação, qualquer perícia de arma.
Equipamento: Katana, wakizashi, armadura leve, arco e 20 flechas, tinta vermelha de corpo, kimono e sandálias, kit de viagens, quaisquer 2 armas.
Especial: Apesar de Bárbaros Malditos não poderem chamar o estado de fúria como podem os

Bárbaros Hida, Bárbaros Hida que se tornem Bárbaros Malditos podem contar seus níveis na Escola de Bárbaros Malditos como adicionais a seu rank de "Escola" Bárbara. Essa Escola possui apenas três níveis, pois muitos poucos Malditos sobrevivem além deste ponto.

Técnicas:

Nível 1: Queimando a Sombra

O Maldito aprendeu uma série de técnicas de meditação e herbalismo através da qual ele pode atrasar a corrupção de seu corpo. Uma vez por mês, você pode fazer uma rolagem de Vácuo/Meditação contra um NA de 30 para reduzir sua Mácula das Terras Sombrias em um ponto. Você ganha um bônus para esta rolagem igual ao seu rank na perícia Medicina (Herbalismo). Você não pode tentar esta rolagem mais de uma vez mensal, independente se obtiver sucesso ou não. Você não pode reduzir sua Mácula abaixo de seu rank, ou menor que um ponto. Este processo é adequado ao seu metabolismo então você não pode remover a Mácula de outra pessoa. Adicionalmente, seu ódio violento e sua corrupção começam a empurrar sua Mácula para fora, permitindo a você adicionar seu Rank de Mácula aos totais de todos os ataques e danos. Você adiciona o dobro de seu Rank de Mácula a seu NA de Acerto contra oponentes maculados.

Nível 2: Devolver a Lâmina do Lorde Negro

O Bárbaro Maldito passa pela lâmina tênue entre abraçar sua Mácula e usá-la como uma arma contra o mal. Você pode permanentemente ganhar um ponto de Mácula das Terras Sombrias para ganhar um ataque adicional a cada rodada por três rodadas. Se esse ataque é direcionado contra um oponente Maculado, você perde o ponto das Terras Sombrias desde que você o mate pessoalmente nestas três rodadas. Quando fizer qualquer rolagem contra uma personalidade Maculada (rolagens disputadas, de ataque ou dano), seus Aumentos não são limitados pelo seu Rank na Perícia ou Vácuo. Finalmente, você pode adicionar o dobro de seu Rank de Mácula a todos os totais de ataque e dano (substituindo o bônus ganho no primeiro rank).

Nível 3: Gritar às Trevas

A este nível, o bárbaro é muito provavelmente quase Perdido, mas isso não o parará de dar significado à sua morte. Você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Rank de Mácula contra quaisquer oponentes Maculados. Em um ataque acertado contra um oponente Maculado, você pode dobrar as Feridas infringidas. Quando o faz, você ganha um rank completo de Mácula. Você ganha o triplo de seu Rank de Mácula para todos os totais das rolagens de perícias, dano e ataque (substituindo o bônus ganho no segundo Rank). Você adiciona o triplo de seu Rank de Mácula a seu NA de Acerto contra oponentes Maculados (substituindo o bônus ganho no primeiro Rank).

Batedor Hiruma

Bônus: +1 Vigor
Honra: 2,0
Perícias: Atletismo, Defesa, Caça, Conhecimento: Terras Sombrias, Furtividade (Esgueirar) 2, qualquer perícia de arma.
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), armadura ashigaru, tinta preta de corpo, um dedo de jade, kimono e sandálias, kit de viagens, 2 koku.

Técnicas:

Nível 1: Dançar o Fio da Lâmina

Você é flexível e ágil. Você pode se mover normalmente quando na Postura de Defesa Total, e pode adicionar seu Nível da Perícia Furtividade ao seu NA de Acerto. Você é talentoso em sobrevivência, e pode fazer toda comida, água e rações de jade durarem o dobro do normal.

Nível 2: Atacar como o Vento

Hiruma são pacientes, evasivos guerreiros. Você ganha um Aumento Gratuito em qualquer rolagem de ataque contra um inimigo que não tenha lhe atacado com sucesso durante uma luta, seja por terem errado, ou por estarem inconscientes de sua presença, ou por estarem atacando seus aliados. Adicionalmente, a qualquer momento que um inimigo lhe atacar e errar, você pode adicionar seu Anel de Fogo ao seu NA de Acerto contra quaisquer destes pelo resto do combate. Seu inimigo pode gastar um Ponto de Vácuo para cancelar esse bônus.

Nível 3: Fogo e Sombra

Você agora adiciona o dobro do seu Nível em Furtividade ao seu NA de Acerto (substituindo o bônus da Técnica de Nível 1). Se você possui uma Perícia que afeta diretamente um tipo específico de inimigo (como Conhecimento: Terras Sombrias ou Conhecimento: Escola Específica), você pode adicionar seu Nível de Perícia para todos os totais dos ataques e danos contra esse inimigo.

Nível 4: Dominar o Vento

Você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Nível de Escola em rolagens de Atletismo, Caça e Conhecimento: Terras Sombrias. Agora você pode fazer um ataque adicional por rodada.

Nível 5: Véu do Espírito

Quando fazendo uma Rolagem de Perícia de Furtividade ou Caça, seus 8 e 9 explodem como se fossem 10. Se você está nas Terras Sombrias ou possui Caminho da Terra para sua atual localização, 6 e 7 explodem também. Esse efeito só pode ser usado uma vez por dado por rolagem. Assim, se você obteve um 8 e re-rolou um 9 no mesmo dado, ele só explode uma vez. Se você rolar um 8 e então re-rolar um 10, o 10 explodirá normalmente.

Perdido Hiruma

Bônus: +1 Vontade
Honra: 2,5

Perícias: Atletismo, Batalha, Caça, Conhecimento: Terras Sombrias, Furtividade, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu.

Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), armadura ashigaru, tinta preta de corpo, um dedo de jade, kimono e sandálias, kit de viagens, 2 koku.

Técnicas:

Nível 1: Tremula Chama da Tocha

O Hiruma aprendeu a focar seus ataques mesmo quando se protegendo, tornando perfeita a qualidade da penetração de seu golpe sem sacrificar sua defesa. Desde que você não esteja na postura de Ataque Total, você adiciona seu Fogo a seu NA de Acerto, rolagens de ataque, dano e rolagens Bugei.

Nível 2: Lição do Pequeno Lobo

Hiruma aprendeu a investir e recuar em um só movimento. Para cada Aumento que você faça em seu ataque, você aumenta seu NA de Acerto em 5 + rank na perícia Atletismo até o início da próxima rodada. Você não ganha esse bônus enquanto na postura de Ataque Total.

Nível 3: Vôo do Beija-flor

O Hiruma sabe como o beija-flor pode se mover em qualquer direção. Uma vez por rodada, você pode gastar um Ponto de Vácuo para fazer uma rolagem disputada de Agilidade/Defesa contra a rolagem de ataque do oponente para se esquivar dela completamente. Você pode atacar uma vez na mesma rodada apesar de receber +10 no NA. Essa técnica não pode ser usada na postura de Ataque Total.

Nível 4: O Tubarão Fareja Sangue

Nenhum animal espera para ver o efeito de seu primeiro ataque antes de forçar sua vantagem. Neste rank, você pode fazer um ataque adicional por rodada. Desde que não esteja na postura de Ataque Total, você adiciona o dobro de seu Fogo a seu NA de Acerto, rolagens de ataque, dano e rolagens Bugei (substituindo o bônus ganho no primeiro Rank).

Nível 5: A Luz do Dia Não Desperdiça Nenhum Movimento

O Hiruma aprendeu a não usar mais energia que o necessário para matar seu oponente. Se você causar mais Feridas que o necessário para matar seu alvo, você pode aplicar as Feridas que excederam ao próximo alvo que acertar. O efeito transmissivo não dura além do fim do combate.

Caçador de Feiticeiros Kuni

Bônus: +1 Percepção

Honra: 1,5

Perícias: Atletismo, Defesa, Caça, Medicina (Herbalismo), Conhecimento: Terras Sombrias, quaisquer duas perícias Bugei.

Equipamento: Katana, wakizashi, pingente de jade, dedo de jade, kimono e sandálias, kit de viagens, 3 koku.

Técnicas:

Nível 1: Atacar as Trevas

O caçador de feiticeiros aprendeu como bloquear todas as distrações quando enfrentando um inimigo. Você adiciona o dobro de seu Anel de Ar para todas as rolagens de iniciativa. Quando atacando um inimigo com Mácula das Terras Sombrias, você precisa pedir apenas dois Aumentos para ganhar um ataque adicional.

Nível 2: Enxergar as Trevas

O caçador de feiticeiros se tornou perito em descobrir os sinais da corrupção e pode aprender os sinais contados nas histórias da Mácula das Terras Sombrias direcionando seus sentidos para sua corrupção elemental. Quando interagindo com outros, você pode fazer uma rolagem disputada de Carisma/Etiqueta contra um alvo para ver se ele demonstra quaisquer indicações de ser um maho-tsukai em potencial ou apresenta algum sinal psicológico de Mácula. Fazendo um Aumento, você pode prevenir que o alvo de notar que deixou alguma coisa passar. Gastando um Ponto de Vácuo, você pode fazer uma rolagem de Carisma/Conhecimento: Terras Sombrias contra um NA de 25, permitindo que sinta a proximidade da Mácula em qualquer lugar a uma distância de treze metros e meio. Você não pode sentir Mácula em indivíduos específicos, mas terá uma idéia geral de onde ela está.

Nível 3: Montar as Trevas

A batalha do caçador de feiticeiros contra o mal criou uma força tenaz e um profundo entendimento de como infringir dolorosas feridas sobre aqueles que sustentam a Mácula. Quando fazendo um ataque corpo-a-corpo, armado ou desarmado, você mantém um número de dados adicionais igual ao Rank de Mácula do alvo. Você pode também gastar um Ponto de Vácuo para reduzir as penalidades de Feridas iguais a seu Nível de Escola pela cena. Finalmente, você adiciona seu Anel de Terra a seu NA de Acerto.

Nível 4: Repelir as Trevas

O caçador de feiticeiros aprendeu a focar sua vontade para resistir aos efeitos do maho, e pode proteger outros desta magia imunda. Qualquer pessoa tentando

usar maho ou qualquer um com Mácula das Terras Sombrias que tente conjurar uma magia sobre você deve fazer um número adicional de Aumentos igual a seu Nível de Escola. Gastando um Ponto de Vácuo e fazendo uma rolagem de Vontade/Conhecimento: Terras Sombrias contra um NA 25, você pode garantir a um aliado a até três metros a mesma proteção por uma rodada. Você pode fazer Aumentos para proteger aliados adicionais ou para estender a proteção por rodadas adicionais ao nível de um Aumento por rodada ou aliado. Adicionalmente, você ganha um ataque adicional por rodada.

Nível 5: Destruir as Trevas

O caçador é agora um verdadeiro inimigo das Terras Sombrias e pode abater inimigos Maculados com poder devastador. Quando atacando um alvo com Mácula das Terras Sombrias, você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Nível de Escola os quais podem ser gastos apenas para dano ou para ataques adicionais. Se você matar alguém que possua Mácula das Terras Sombrias, este ataque não conta como ataque para esta rodada. Finalmente, seus ataques são feitos para serem tão torturantes que se o oponente sobreviver, ele não causará mais ameaça. Quando acertar um oponente, você pode gastar um Ponto de Vácuo para aumentar as penalidades atuais do oponente recebidas por Feridas por 10.

Capataz Yasuki

Bônus: +1 Vontade
Honra: 1,5
Perícias: Atletismo, Defesa, Enganar (Intimidação), Conhecimento: Terras Sombrias, Jiujutsu, Kenjutsu, quaisquer perícia Bugei.
Equipamento: Katana, wakizashi, corda (arma 0k1 usada por Armas Camponesas), armadura leve, kit de viagens, kimono, quaisquer duas armas, 6 koku.

Técnicas:

Nível 1: Temor é uma Dádiva

O Capataz aprendeu a arte de ridicularizar aqueles mais fracos que ele. Você pode rolar um dado extra em todas as rolagens de ataque e de Enganar (Intimidação) contra alvos com menor Vontade. Você ganha um bônus em suas rolagens de Iniciativa igual a sua Vontade.

Nível 2: Conquistando a Dádiva

Você pode ativar esta técnica como uma ação de rodada completa. Uma vez feita, ela permanece ativa até que você faça outra ação. Se um oponente o atacar enquanto esta técnica está ativa, você pode imediatamente atacar o oponente uma vez; esse ataque acerta automaticamente. Você não pode fazer nenhum Aumento para este ataque; Você ganha um bônus para esta rolagem igual ao triplo de sua Vontade. Finalmente, você pode rolar um dado adicional em todas as rolagens de dano contra oponentes com menor Vontade.

Nível 3: Concedendo a Dádiva

Você pode provocar ou insultar um oponente que possa entendê-lo (mesmo enquanto atacando ou fazendo alguma outra coisa), fazendo uma rolagem disputada de Vontade/Enganar (Intimidação) contra o alvo. Se obtiver sucesso, você pode adicionar a diferença para suas rolagens de ataque e dano contra aquele oponente na próxima rodada. Finalmente, você ganha um bônus nas rolagens de iniciativa igual ao dobro de sua Vontade (substituindo o bônus ganho no primeiro Rank).

Nível 4: Maldição do Medo

Você ganha um ataque adicional por rodada. Você pode rolar dois dados extras em rolagens de ataque, dano e Enganar (Intimidação) contra alvos com menor Vontade (substituindo o bônus ganho no primeiro e terceiro Rank).

Nível 5: Provação da Bravura

O Capataz se tornou mestre nas artes do medo e intimidação a ponto delas serem uma parte de seu ser. Oponentes atacando-o subtraem o dobro de sua perícia Enganar (Intimidação) dos totais dos ataques e danos contra você. Uma vez por rodada, você pode gastar um Ponto de Vácuo após um oponente fazer uma rolagem de dano para reduzir o total pelo triplo de sua Vontade.

Bushi Toritaka

Bônus: +1 Vontade
Honra: 2,5
Perícias: Domar Animal (Falcão), Caça, Kenjutsu, Conhecimento: Reinos Espirituais, Meditação, Lanças e um segundo rank em Domar Animal ou Caça.
Equipamento: Katana, wakizashi, armadura leve, kit de viagens, 2 koku.

Técnicas:

Nível 1: Os Olhos do Falcão

Você ganha um Aumento Gratuito por Nível de Escola em todas as rolagens de Percepção. Adicionalmente, você pode perceber espíritos invisíveis ao alcance da visão fazendo uma rolagem de Percepção contra o Anel de Ar do espírito multiplicado por cinco. Finalmente, você pode adicionar seu Anel de Água a todas as rolagens de ataque e dano.

Nível 2: O Falcão Toma Vôo

Você começa a entender os ligeiros movimentos do falcão. Você pode adicionar duas vezes sua Percepção a todas as rolagens de Iniciativa. Você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual a sua Percepção contra um oponente com iniciativa menor.

Nível 3: As Asas do Falcão

Você pode fazer um ataque adicional por rodada. Você pode adicionar duas vezes seu Anel de Água a todas as rolagens de ataque e dano (substituindo o bônus ganho no primeiro Rank).

Nível 4: Vigilante e Forte

Neste Rank, você já não precisa mais fazer rolagem de Percepção para notar espíritos invisíveis. Contra criaturas invisíveis, você pode fazer uma rolagem de Percepção contra o Anel de Ar dela multiplicado por cinco para percebê-la normalmente. Também, você pode fazer uma rolagem de Percepção contra o Ar de um oponente a até nove metros para percebê-lo a despeito de qualquer escuridão ou efeito que possa enganar sua visão. Você deve estar ciente da existência de seu oponente para usar esta habilidade. Finalmente, você pode adicionar o triplo de sua Percepção a todas as rolagens de Iniciativa (substituindo o bônus ganho no segundo Rank).

Nível 5: Garras do Falcão

Gastando um Ponto de Vácuo, você pode selecionar um oponente e feri-lo normalmente (a despeito de quaisquer invulnerabilidades especiais ou nível de Carapaça) pela duração do combate. Isso se aplica apenas a seus ataques corpo-a-corpo armados. Finalmente, você pode adicionar o triplo de seu Anel de Água a todas as rolagens de ataque e dano (substituindo o bônus ganho no terceiro Rank).

Shugenja Kuni

Bônus: +1 Vontade
Honra: 1,5
Perícias: Caligrafia, Defesa, Conhecimento: Terras Sombrias 2, Meditação, Feitiçaria (Maho), qualquer perícia de arma.
Equipamento: Wakizashi, quaisquer duas armas, dedo de jade, kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens, 3 koku.
Afinidade/Deficiência: O Clã Caranguejo valoriza determinação, força e estabilidade, e os Kuni não são diferentes. Assim, eles possuem uma Afinidade por Terra. Eles têm uma Deficiência em magia do Ar, representando sua aversão por ilusões.
Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Contra-Feitiço, Ataque de Jade, quaisquer 3 feitiços de Terra, quaisquer 2 feitiços de Fogo, qualquer feitiço de Água.

Técnica: Olhar nas Sombras

Quaisquer feitiços que tenham um efeito específico ou único em alvos maculados pelas Terras Sombrias listados em suas descrições (como Tumba de Jade) custam um ponto a menos para serem aprendidos como Habilidades Inatas. Sempre que um Kuni invocar um feitiço em um alvo conhecidamente portador da Mácula das Terras Sombrias por ele, ele ganha um Aumento Gratuito. Todos os Shugenjas Kuni começam com Ataque de Jade como uma Habilidade Inata.

Cortesão Yasuki

Bônus: +1 Percepção
Honra: 1,5
Perícias: Comércio (Mercante), Corte, Enganar (Mentir), Etiqueta (Burocracia), Furtividade, qualquer perícia baixa, qualquer perícia Bugei.
Equipamento: Wakizashi, qualquer arma, kimono de corte, dedo de jade, kimono e sandálias, kit de viagens, 10 koku.

Técnicas:

Nível 1: O Caminho da Carpa

Um Yasuki traz um ar único de charme suave e intimidação altiva a todo encontro social. Jogador consumado, um Yasuki sempre está preparado quando seu oponente eleva o nível. Qualquer momento que você estiver envolvido em uma Rolagem Social Disputada, você ganha um Aumento Gratuito para cada dois Aumentos que seu oponente declarar. Você não perde honra por comercializar em público. Você pode adicionar seu Anel da Água ao total de qualquer Rolagem de Perícias da sua Escola.

Nível 2: Escamas Brilhantes

Um Yasuki é raramente pego em uma mentira ou embaraçado em uma negociação. Se você falhar uma rolagem Disputada de Enganar ou Comércio, você pode gastar um Ponto de Vácuo para fazer uma segunda rolagem. Se essa rolagem tiver sucesso, a tentativa inicial ainda é uma falha mas tem um efeito neutro. Você não acabou de mentir, só se confundiu — e eles acreditaram em você. Um consumidor que tenha ido embora por um preço alto reconsidera comprar suas mercadorias por um preço menor. Essencialmente a primeira rolagem resulta em uma abordagem, apesar de tentativas adicionais poderem ser obtidas. Você também ganha um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Nível de Escola em todas as Rolagens da Perícia Comércio que não forem disputadas.

Nível 3: Artimanhas da Carpa

Um Yasuki sempre sabe o que o consumidor quer, mesmo que eles não saibam. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para fazer uma rolagem Disputada de Vontade com alguém com quem você esteja conversando. Se essa rolagem tiver sucesso, o alvo revela algo que ele deseja. Note que o que ele deseja não é necessariamente relevante para você ou acessível para você. O alvo não percebe sua confissão. Se você fizer um Aumento, ele revela algo que ele deseja que você possa prover (ou, se você realmente não puder prover nada que ele precise, você percebe isso).

Nível 4: Tesouro da Carpa

Um Yasuki guarda seu tesouro por perto — e seu tesouro mais precioso é a verdade. Qualquer momento em que alguém fizer Aumentos em uma Rolagem Disputada de Perícia Social contra você envolvendo Comércio ou Enganar, ele deve fazer dois Aumentos para ganhar os efeitos de um. Isso inclui tentativas de ver através de suas mentiras e rapapés assim como tentativas de mentir para você ou seduzi-lo. Você pode adicionar duas vezes seu Anel da Água para todas as rolagens envolvendo Vontade.

Nível 5: Tudo o que Você Tem é Meu

Yasuki são adeptos de pressionar suas vantagens sobre a necessidade de um consumidor. Se você possui algo que alguém legitimamente deseja, e você pode deixar claro que você possui e pode suprir o objeto de seu desejo, então você rola e mantém uma quantidade de dados adicionais igual ao seu Nível de Escola em todas as Rolagens Disputadas de Perícias Sociais contra esse indivíduo. Esse benefício é imediatamente perdido se seu alvo achar outro meio de satisfazer seu desejo. Assim, comodidades raras ("Ouvi que você precisar arranjar um casamento decente para seu filho") são preferíveis a itens comuns ("Gostaria de um copo d'água?").

Engenheiro Kaiu

Bônus: +1 Inteligência
Honra: 2,5
Perícias: Batalha, Criação: Armas, Criação: Armaduras, Engenharia (Cercos), Kenjutsu, Conhecimento: História, Armadilhas.
Equipamento: Katana, wakizashi, armadura pesada, papel de desenho e canetas, bolsa de manuscritos, kit de viagens, ferramentas de avaliação, 3 koku.

Técnicas:

A Escola de Engenharia Kaiu não ensina um conjunto progressivo de técnicas como à maioria das escolas Rokugani. Em seu lugar, os Kaiu oferecem um número de áreas de estudo, cada uma vital para a luta constante do Caranguejo contra as Terras Sombrias. Cada vez que um Engenheiro Kaiu ganha um novo Rank, ele pode escolher uma das habilidades listadas abaixo. Estas habilidades são seqüenciais: um Engenheiro Kaiu com o primeiro nível do Caminho da Bigorna pode escolher aprender o segundo nível deste caminho ou o primeiro nível de outro, mas ele não pode selecionar o terceiro nível do Caminho da Bigorna até que aprenda o segundo. Cada um dos seguintes caminhos é baseado em uma perícia ganha pelo Engenheiro como parte de seu treinamento na escola.

Caminho da Bigorna (Criação: Armaduras)

Nível 1

Você pode modificar armaduras para satisfazer as necessidades de seu usuário. Isso requer uma hora de trabalho para uma armadura leve, duas horas para armadura pesada. Com um sucesso em uma rolagem de Criação: Armaduras (NA 15 para armadura leve, 25 para armadura pesada), você pode aumentar o bônus no NA da armadura em 5. Este ajuste é temporário. A armadura deve ser ajustada novamente após uma semana para reter o bônus. Uma adaptação de armadura pode manter apenas um ajuste de um Kaiu por vez. Quando fazendo qualquer teste de Criação: Armaduras, você ganha um Aumento Gratuito para cada rank que possua no Caminho da Bigorna. Estes aumentos devem ser dedicados ao melhoramento da qualidade do item.

Nível 2

Você pode agora ajustar armaduras (da mesma maneira que a Técnica do Rank 1: NA 25 para armadura leve, 35 para armadura pesada) de forma que ela confira um dos seguintes benefícios: +1k0 para a Iniciativa; aumento em 10 do bônus da armadura no NA; um Aumento Gratuito em rolagens de Intimidação ou Corte enquanto usando a armadura; ou a redução da penalidade imposta pela armadura pesada reduzida em 2.

Nível 3

Você agora pode ajustar armaduras (da mesma maneira que a Técnica do Rank 1) para conferir uma Carapaça 2. Adicionalmente, você pode trabalhar em um único ajuste de armadura por uma semana e fazer qualquer dos benefícios oferecidos pelas Técnicas de Rank 1 ou 2 como características permanentes da armadura (a armadura pode manter apenas uma característica por vez).

Caminho da Guerra (Batalha)

Nível 1

Quando coordenando homens em batalha, você sabe como melhor distribuir tropas para a máxima eficiência. Tropas recebendo ordens suas em combate ganham um bônus às suas rolagens de Iniciativa e Batalha igual ao triplo de seu Rank neste Caminho. Você pode conferir este bônus a um número máximo de tropas igual ao seu Rank x 5. Adicionalmente, você ganha uma Ênfase livre para a Perícia Batalha para cada Rank que possua neste Caminho.

Nível 2

Táticas vêm facilmente à mente treinada. Você ganha um bônus de +5 em todas as rolagens de Marés de Batalha em combate em massa.

Nível 3

A técnica do verdadeiro líder não aparece em seus próprios feitos, mas nos feitos daqueles que o seguem. Durante qualquer combate, você ganha um número de dados adicionais igual a seu Rank. Estes dados

podem ser concedidos a qualquer pessoa sob seu comando, e podem ser usados para rolar um dado extra em qualquer rolagem de Perícia. Nenhum indivíduo pode receber mais de um destes dados por rodada.

Caminho do Metal (Criação: Armas)

Nível 1

Você pode temporariamente refinar uma arma, afinando sua lâmina a um bom ponto ou ajustando seu equilíbrio para um impacto máximo. Isto confere um número de Aumentos Gratuitos igual ao triplo de seu Rank neste caminho. Estes Aumentos podem ser usados a qualquer momento que alguém atacar com esta arma, uma vez por rolagem de ataque, mas uma vez usado o Aumento seu benefício acaba. Requer-se vinte minutos de trabalho e uma rolagem de Criação: Armas contra um NA 15 para garantir este bônus. Uma arma não pode ter mais de um destes bônus conferidos por esta escola por vez. Quando fazendo qualquer teste de Criação: Armas, você ganha um Aumento Gratuito para cada Rank possuído no Caminho do Metal. Estes Aumentos devem ser dedicados ao melhoramento da qualidade do item.

Nível 2

Você pode infundir dados rolados ou mantidos no Nível de Dano de uma arma. Requer-se vinte minutos de trabalho e uma rolagem de Criação: Armas contra um NA 25 para garantir este bônus. O número máximo de dados adicionais rolados se iguala a seu Rank neste Caminho. Em vez de dois dados rolados pode-se oferecer o benefício de um dado mantido; escolha qual melhoramento você infunde quando fazendo a rolagem. Os efeitos deste melhoramento acabam após um dia.

Nível 3

Você pode agora melhorar uma arma (da mesma maneira da Técnica de Rank 1) para reduzir a Carapaça da criatura em 2 por um dia. A arma então melhorada ignorará Carapaça 4 por um único golpe se o usuário gastar um Ponto de Vácuo, ou cortará através de até três polegadas de pedra ou metal se o usuário gastar um Ponto de Vácuo. Adicionalmente, você pode trabalhar em uma simples arma por uma semana e fazer os benefícios oferecidos pela Técnica de Rank 2 permanentes (a arma pode ter apenas um benefício).

Caminho da Pedra (Engenharia)

Nível 1

Você é perito em planejar projetos de construções. Fortificações, edifícios, ou outras construções que você planeje ou inspecione tem seu tempo de construção reduzido em 10%. Isso é cumulativo se múltiplos engenheiros estão coordenando um projeto, com um máximo de 30% de redução. Você ganha um Aumento Gratuito em rolagens de ataque quando operando qualquer arma de muralha. Quando fazendo qualquer teste de Engenharia, você ganha um Aumento Gratuito para cada rank que possua no Caminho da Pedra. Estes Aumentos devem ser dedicados ao melhoramento da qualidade final da construção. Adicionalmente, você ganha uma Ênfase na Perícia Engenharia para cada Rank possuído neste Caminho.

Nível 2

Fortificações que você construa conferem grande proteção a seus defensores. Personagens defendendo uma fortificação construída por um Engenheiro Kaiu de Rank 2 ou maior no Caminho da Pedra rolam e mantêm um dado adicional em todas as rolagens da Perícia Defesa. Qualquer arma de muralha que você opere tem seu alcance aumentado em 25%.

Nível 3

Engenheiros que devotem seu treinamento a arquitetura são capazes de verdadeiramente feitos maravilhosos. Você ganha cinco Aumentos Gratuitos em todas as rolagens de Engenharia. Qualquer engenhoca que você opere rola dois dados adicionais para dano.

Caminhos do Caranguejo

Apaziguador Yasuki

Rank da Técnica: 1
Entrada: Nenhum. Este é um caminho inicial.
Saída: Bushi Hida 1, Batedor Hiruma 1
Bônus: +1 Agilidade
Honra: 2,5
Perícias: Atletismo, Defesa, Jiujutsu, Kenjutsu, Conhecimento: Lei, Batalha, Criação: Bastões (Sodegarami), qualquer perícia Alta ou Bugei.
Equipamento: Um Apaziguador Yasuki possui duas opções de equipamento inicial e pode escolher apenas uma delas. Primeira opção: katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), quaisquer duas armas, armadura pesada, um dedo de jade, kimono e sandálias, kit de viagens e 5 koku; segunda opção: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), armadura ashigaru, tinta preta de corpo, um dedo de jade, kimono e sandálias, kit de viagens e 2 koku.

Técnica: Sustentar a Ordem

Os Apaziguadores Yasuki são defensores da paz, encarregados de parar samurais bêbados e desordeiros, lutar contra bandidos e ocasionalmente as forças das Terras Sombrias que passam pela Muralha. Você ganha um Aumento Gratuito para todas as tentativas de Desarmar qualquer oponente. Você pode adicionar seu Anel de Fogo ao resultado de todas as rolagens de Jiujutsu, Kenjutsu ou Bastões.

Legionário Tsuru

Rank da Técnica: 2
Entrada: Bushi Hida 1
Saída: Bushi Hida 2

Técnica: Exceder

Você recebe um cavalo de guerra, se você já não possui um. Você ganha um aumento gratuito quando usando uma yari. Se você está na postura de Ataque Total, você pode declarar que está carregado como uma ação de rodada completa. Você deve carregar em uma linha reta e fazer um teste de Agilidade/Cavalgar a um NA 20. Se obtiver sucesso, você ganha três aumentos gratuitos no ataque, e seu oponente está confuso e não pode fazer qualquer ação na próxima rodada caso não esteja em Defesa Total.

Guarda de Elite Hida

Rank da Técnica: 4
Entrada: Bushi Hida 3
Saída: Bushi Hida 4

Técnica: Força do Hida

O Guarda de Elite Hida aprendeu a canalizar o lendário poder do Primeiro Caranguejo, adaptando-o prazerosamente para o ataque ou para a defesa. No início de cada rodada, você pode escolher adicionar o triplo de sua perícia Defesa para suas rolagens de dano ou para seu NA de Acerto até a próxima rodada. Adicionalmente, você pode gastar um Ponto de Vácuo para sua armadura conceder um bônus adicional a seu NA de Acerto igual ao seu próprio bônus base por três rodadas. Você não pode ganhar esse bônus se já está sobre efeito dele.

Bárbaro Olhos-Mortais

Rank da Técnica: 3
Entrada: Bárbaro Hida 2
Saída: Bushi Hida 1

Técnica: Fúria Infinita

Esta técnica conta como um rank em sua escola bárbara. No início de cada rodada, você pode voluntariamente reduzir qualquer número de dados adicionais ganhos para suas rolagens de ataque e dano originados de sua escola Bárbara Hida para ganhar um Aumento Gratuito em todas as rolagens de Atletismo, Batalha ou Investigação para cada dado sacrificado pelo resto da rodada.

Caçador Hiruma

Rank da Técnica: 3
Entrada: Batedor Hiruma 2
Saída: Batedor Hiruma 3 ou Bárbaro Hida 1

Técnica: Ataque Perfurante

Os Caçadores Hiruma são caçadores eficientes que podem achar a fraqueza em qualquer alvo. Se você acerta um inimigo que não está ciente de sua presença (portanto têm NA 5 + armadura), você pode ignorar toda a armadura (incluindo Carapaça) no seu primeiro ataque. Quando você faz um ataque corpo-a-corpo, o Nível de Carapaça do alvo é reduzido pelo seu Rank. Você pode adicionar o dobro de seu Anel de Terra ao resultado de todas as Rolagens Disputadas de Furtividade.

Bravura de Tokaji

Rank da Técnica: 2
Entrada: Caçador de Feiticeiros Kuni 1
Saída: Caçador de Feiticeiros Kuni 2

Técnica: Maldição da Bruxa

O tsukai-sagasu propriamente treinado é capaz da eliminação veloz dos maho-tsukai punindo-os com a fúria do Caranguejo por traição à Ordem Celestial. Toda vez que uma magia maho é conjurada em sua presença, você pode gastar um Ponto de Vácuo para ganhar um bônus de +1k1 para todas as rolagens de ataque contra o conjurador até o fim do combate. Esta habilidade pode ser utilizada várias vezes no combate, com efeitos cumulativos, mas cada vez usada deve ser em resposta a uma conjuração maho diferente. Adicionalmente, você adiciona seu Anel de Terra a todas as rolagens de dano corpo-a-corpo e desarmado. Seu nível em Bravura de Tokaji é adicionado ao seu Nível de Escola para determinar sua Maestria como shugenja.

Poder de Tokaji

Rank da Técnica: 3
Entrada: Shugenja Kuni 2 ou Caçador de Feiticeiros 2
Saída: Shugenja Kuni 1 ou Caçador de Feiticeiros 1 (deve ir para a escola diferente da que veio)

Técnica: Dissipar as Trevas

O tsukai-sagasu se tornou adepto de falar com os kamis e sentir a presença do uso de maho. Você ganha acesso a Sentir, Comunicar, Invocar e Contra-feitiço, independente de qual escola você treinou e ganha um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Rank quando conjurando Contra-feitiço contra alguém tentando conjurar maho. Você automaticamente sente quando alguém está conjurando uma magia maho a até 45 metros, e o elemento usado para a magia. Se você não está preparado para cancelar a magia, você pode gastar um Ponto de Vácuo para ganhar uma ação para cancelar a magia maho. Seu nível em Poder de Tokaji é adicionado ao seu Nível de Escola para determinar sua Maestria como shugenja.

Escolas Avançadas do Caranguejo

Vingador Hida

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Terra 4, Água 4

Perícias: Defesa 5, Conhecimento: Terras Sombrias 5, quaisquer duas armas 5

Vantagens: Força da Terra, Mãos de Caranguejo

Outros: Você deve ter entrado nas Terras Sombrias sozinho e retornado com a cabeça de um ogro, oni ou outra besta das Terras Sombrias ao menos do tamanho de um homem.

Você pode ignorar o requerimento da Vantagem Força da Terra aumentando os requerimentos de todas as perícias em um.

Técnicas:

Nível 1: Fúria do Caranguejo

O Vingador pode errar seus golpes em criaturas das Terras Sombrias e dirigir terríveis ataques em recompensa. Qualquer criatura com pelo menos um Rank de Mácula das Terras Sombrias não pode re-rolar os 10 em rolagens de dano contra você. Você rola e pega um dado extra de dano contra tais oponentes. Você pode adicionar sua Terra ao total de todas as suas rolagens de dano. Você ganha um número de Aumentos Gratuitos todos os dias igual ao seu Nível de Escola que podem ser usados apenas para aumentar dano.

Nível 2: Ser a Muralha

O Vingador carrega o espírito da Muralha Kaiu consigo. Você pode adicionar o triplo de seu Anel de Terra a seu NA de Acerto, exceto durante um duelo de Iaijutsu ou quando imobilizado. Quando ataca um inimigo, o Nível de Carapaça dele é considerado reduzido pela metade de seu Anel de Terra (arredondada para cima).

Nível 3: Técnica de Hida

O Vingador atingiu a proximidade do nível sobrenatural de resistência permitindo a ele suportar tremendos montantes de dano. Você ganha Nível de Carapaça igual à metade de sua Terra (arredondada para cima). Seu número de Feridas por Rank é agora o triplo da Terra no lugar do dobro da Terra. Aplique esta técnica antes de A Montanha Não Cai quando contabilizando Feridas por Nível de Feridas.

Escolas do Dragão

Bushi Mirumoto

Bônus: +1 para qualquer atributo
Honra: 2,5
Perícias: Defesa, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, Conhecimento: Shugenja, Meditação, Teologia.
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), qualquer arma, armadura leve, kimono e sandálias, kit de viagens, 5 koku.

Técnicas:

Nível 1: A Técnica Daisho

Iniciantes da Escola de Bushis Mirumoto devem dominar os princípios básicos do Niten, a técnica de duas espadas. Quando usando uma katana em sua mão destra e uma wakizashi na sua outra mão, você não sofre penalidades por usar duas armas e adiciona 5 + seu Nível de Escola ao seu NA de Acerto. Você pode substituir sua Perícia Kenjutsu pela Perícia Iaijutsu a qualquer momento. Adicionalmente, você adiciona seu Anel do Fogo para todas as rolagens de ataque.

Nível 2: Forte e Rápido

Continuando a explorar o Niten, o estudante aprende a massacrar seu oponente com uma seqüência de golpes enquanto mantém uma defesa superior. Você pode fazer um ataque adicional por rodada, e pode adicionar seu Anel da Terra ao seu NA de Acerto.

Nível 3: O Sangue de Meus Irmãos

O treinamento do bushi Mirumoto envolve regulares períodos de treino com os shugenjas da família Tamori, estudando os profundos mistérios das Fortunas, o Tao e os elementos. Sua paciência quieta, mesmo no meio de furiosos combates ou silenciosos duelos de iaijutsu, pode perturbar qualquer oponente. Em uma luta, em um número de vezes por dia igual ao seu Nível de Escola, você pode fazer uma Rolagem Disputada de Vácuo quando você é atacado, para fazer seu oponente perder seu próximo ataque na rodada. Em um duelo, sempre que você escolher Focar, você pode gastar um Ponto de Vácuo para reduzir o número de vezes que seu oponente pode Focar em um. Adicionalmente, você agora adiciona o dobro de seu Anel do Fogo para todas as rolagens de ataque (substituindo o bônus de ataque obtido no primeiro Nível), e quando você é alvejado por um feitiço, você pode aumentar ou diminuir o NA da invocação deste feitiço em 5.

Nível 4: O Injusto Cairá

Nesse Nível, um estudante da técnica Mirumoto começa a compreender suas verdades centrais. A qualquer momento que você matar um oponente com um ataque de Kenjutsu, você imediatamente ganha um ataque adicional nessa rodada. Você pode adicionar o dobro do seu Anel da Terra ao seu NA de Acerto a qualquer momento (substituindo o bônus de NA ganho no segundo nível). Você não pode fazer mais que o dobro de seus ataques por rodada quando usar esta Técnica.

Nível 5: Coração do Dragão

Mestres da Escola de Bushis Mirumoto parecem atacar de todos os lugares de uma só vez, e seus movimentos são completamente impossíveis de se prever. Você ganha um ataque adicional por rodada, e adiciona três vezes seu Anel de Fogo para todas as rolagens de ataque (substituindo o bônus de ataque ganho no terceiro nível).

Mestre da Espada Mirumoto

Bônus: +1 Agilidade
Honra: 3,0
Perícias: Criação: Armas, Defesa, Iaijutsu, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, Meditação, qualquer perícia Alta ou Bugei.
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), qualquer arma, armadura leve, kimono e sandálias, kit de viagens, 2 koku.

Técnicas:

Nível 1: Dois Paraísos

"Todos os caminhos são um." – Niten do Mirumoto

Você pode usar sua Perícia Kenjutsu para quaisquer rolagens de Iaijutsu (isso não garante a você habilidades adicionais de Nível de Maestria em Iaijutsu). Você pode adicionar seu Anel do Fogo a seu NA de Acerto. Quando um oponente escolhe qual estatística entre sua Agilidade, Vácuo e Reflexos você usará em um duelo de iaijutsu, no entanto, ele deve escolher dois Atributos, e você pode usar dos escolhidos qualquer um que prefira.

Nível 2: Deixe-o Passar

"Quando o inimigo concentrar sua força e necessidade, deixe-o passar." – Niten do Mirumoto

Uma vez por rodada, você pode gastar um Ponto de Vácuo para ganhar um ataque extra contra um oponente que o ataque e erre. Essa ação pode ser feita em Defesa Total. Se você ganhar a Rolagem inicial de Carisma/Iaijutsu em um duelo, você pode escolher não aprender qualquer informação sobre seu oponente e ganhar em seu lugar a habilidade de focar duas vezes adicionais no duelo.

Nível 3: Ataque da Meia Batida

"A vitória passa entre a distância de uma batida cardíaca." – Niten do Mirumoto

Em um duelo, você pode gastar um Ponto de Vácuo cada vez que Focar para reduzir o número de vezes que seu oponente pode Focar em 1. A qualquer momento que um oponente o ataque e erre, você pode adicionar seu Anel do Fogo para todas as rolagens de ataque contra aquele oponente pelo resto da rodada.

Nível 4: A Espada Fluvial

"Ataque como o rio corrente, sem começo nem fim." – Niten do Mirumoto

Você pode fazer um ataque adicional por rodada. Você pode agora adicionar o dobro de seu Anel de Fogo a sua NA de Acerto, substituindo o bônus ganho no Rank 1.

Nível 5: A Verdade está no Matador

"O melhor exemplo da perícia de um Mestre da Espada é o último." – Niten do Mirumoto

Você pode gastar um Ponto de Vácuo no início da rodada de combate ou duelo para forçar todos os inimigos a até seis metros a também gastarem um Ponto de Vácuo. Inimigos podem escolher não gastar esse Ponto de Vácuo, mas aqueles que não o fizerem não podem gastar Pontos de Vácuo ou fazer Aumentos por qualquer razão até sua próxima ação. Inimigos sem Anel de Vácuo não são afetados. Adicionalmente, você rola e mantém um dado adicional em rolagens de dano contra todos os alvos com um montante total menor de Pontos de Vácuo que você (incluindo aqueles sem Anel de Vácuo).

Investigador Kitsuki

Bônus: +1 Percepção
Honra: 2,5
Perícias: Defesa, Etiqueta, Kenjutsu, Investigação (Notar), Lei, Medicina, qualquer perícia Alta ou Bugei.
Equipamento: Katana, wakizashi, armadura leve, kit de viagens, caixa de ferro, 3 koku.

Técnicas:

Nível 1: Conhecer o Inimigo

Ao investigador são ensinadas duas coisas: as ações dos desonrados são suas próprias destruições e essas mesmas ações podem também ser as ruínas do descuidado. Estudantes da escola de Investigadores estudam seus oponentes, e lutam quando devem. Você ganha um bônus para todas as suas rolagens de ataque e ao seu NA de Acerto igual a sua Percepção. Se seu oponente o ataca e erra, você ganha um bônus adicional igual a sua Percepção à sua próxima rolagem de ataque contra aquele oponente.

Nível 2: Entender o Inimigo

Enquanto o investigador cresce em seu conhecimento de mundo, ele se torna mais capaz de notar cuidadosos detalhes e explorá-los para sua vantagem. Você ganha um Aumento Gratuito em todas as rolagens de Percepção e Carisma. Adicionalmente, se você ataca um oponente que tenha feito um ataque contra você na mesma rodada, você ganha um Aumento Gratuito para aquela rolagem. Esse bônus é cumulativo com o bônus dado pela Técnica de Rank 1.

Nível 3: Parar o Inimigo

Uma das marcas registradas desta nova escola é a paciência do investigador, quem defende calmamente enquanto seu oponente se esforça para tocá-lo. Quando você está na postura de Defesa Total, oponentes tentando atacá-lo perdem todos os dados menores que seu rank em Percepção. Durante um duelo de iaijutsu, você pode focar um número de vezes adicionais igual ao seu Carisma.

Nível 4: Desprezar o Inimigo

O Kitsuki sabe que eles nunca libertarão o Império da injustiça completamente. Eles devem ser mais espertos e velozes que seus adversários confiando na força da hora que carregam. No início de cada rodada, você pode fazer uma rolagem disputada de Percepção contra um único oponente. Se vencer a rolagem, você ganha um ataque adicional essa rodada contra um oponente, o ataque adicional é feito contra um NA 5 + bônus de armadura do oponente. Você ganha um bônus para todas as suas rolagens de ataque e seu NA de acerto igual ao

dobro de sua Percepção. Isso substitui o bônus dado pelo Rank 1.

Nível 5: Controlar o Inimigo

Quando o investigador chega ao auge de sua escola, ele percebe que aquele de vontade fraca e desonrada não pode se opor a ele. No início de uma rodada de combate, você pode escolher gastar um Ponto de Vácuo e fazer uma rolagem disputada de Percepção contra um oponente. Se vencer a rolagem, o NA do oponente é reduzido a 5 + seu bônus de armadura pelo resto da rodada. Ele não pode estar em postura de Ataque Total ou Defesa Total para esta rodada. Ele não pode fazer qualquer movimento exceto fugir. Você pode usar esta habilidade em um duelo contra um criminoso ou personagem com Honra Pessoal 0 ou 1. Se usada em um duelo, o NA do oponente é reduzido a 5 mais seu bônus de armadura, e seu NA não pode ser aumentando Focando.

Shugenja Tamori

Bônus: +1 para qualquer atributo

Honra: 2,5

Perícias: Defesa, Adivinhação, Medicina (Tratamento de Feridas), Meditação, Teologia, qualquer Perícia Alta ou Bugei.

Equipamento: Katana, wakizashi, kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens, 2 koku .

Afinidade/Deficiência: Shugenjas Tamori, assim como seus primos Mirumoto, são adaptáveis e inquisitivos. Shugenjas do Dragão tendem a estudar uma grande variedade de diferentes aplicações de seus dons, e não há tendência de semelhança entre seus feitiços e talentos. Os Tamori têm elevado as artes de seus ancestrais Agasha de herbalismo para novos patamares, ampliando sua conexão aos kamis das montanhas em torno deles. Eles tendem a concentrarem suas magias nas artes de fortificação e agressão, ou o estudo dos Céus, aprendendo como adivinhar o futuro ou ter visões do futuro distante. A única arte que os Tamori deixam quase a nível mundano é a da cura — e a família do Dragão tem um vasto entendimento de plantas e remédios usados para tal. Shugenjas Tamori recebem Afinidade a feitiços de Terra, e Deficiência a feitiços de Água.

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Contra-Feitiço, quaisquer 3 feitiços de Terra, quaisquer 2 feitiços de Fogo, qualquer feitiço de Ar

Técnica: Enraizado na Montanha

Pelos Tamori serem excepcionalmente competentes nas artes do combate e da guerra, eles aprenderam a aplicar seus laços com os elementos em uma aplicação prática para a batalha. Você sempre adiciona o dobro de seu Anel de Terra ao seu NA de Acerto. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para conceder um bônus idêntico a outro personagem ou a si mesmo por um número de rodadas igual ao Rank + 1. Você pode conceder esse bônus a outro membro do Clã Dragão sem gastar um Ponto de Vácuo, mas só pode ter um bônus desse gratuito ativo por vez.

Cortesão Kitsuki

Bônus: +1 Inteligência

Honra: 3,5

Perícias: Corte (Boato), Etiqueta (Burocracia), Investigação (Notar), Meditação, Teologia, qualquer Perícia de Conhecimento, qualquer Perícia.

Equipamento: Katana, wakizashi, diário, dois kimonos e dois pares de sandálias, kit de viagens, caixa de ferro, 5 koku.

Técnicas:

Nível 1: Método de Kitsuki

Estudantes da Escola de Cortesãos Kitsuki percebem o mundo por uma perspectiva lógica, contando com fatos ao invés de impressões emocionais. Você pode adicionar o dobro de sua Inteligência para todas as Rolagens de Perícias Sociais. Qualquer oponente que fizer uma Rolagem Disputada de Perícia Social contra você deve fazer um número de Aumentos igual ao seu Nível de Escola se a Rolagem de Perícia envolver mentir para você de qualquer maneira.

Nível 2: Sabedoria Traga Pelo Vento

Cortesãos Kitsuki tendem a ser alternadamente frustrantes e tem benéficos na corte devido à sua recusa em terem uma visão precipitada em qualquer que seja o assunto. Você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Nível de Escola em qualquer rolagem relacionada à Percepção ou Vontade.

Nível 3: Achando o Caminho

Membros da família Kitsuki normalmente servem como magistrados para suas famílias, Clãs e até mesmo para o Campeão de Esmeralda devido à dedicação à justiça e percepção quase sobrenatural. Sempre que um indivíduo de menor Inteligência tentar conscientemente mentir para você, você pode automaticamente sentir se suas palavras são ou não verdadeiras, apesar de você não

saber exatamente como. Assim, um Kitsuki que esteja conduzindo um interrogatório geralmente opta por perguntas de simples escolhas para eliminar todas as variáveis possíveis. Tenha em mente que esta Técnica só funciona se seu alvo está ciente de que está lhe contando uma mentira; se ele está passando uma informação falsa sem saber, você não deduz nada. Juntamente com isso, você pode gastar um Ponto de Vácuo quando conduzindo um interrogatório para fazer uma Rolagem Disputada de Vontade contra o alvo. Se você tiver sucesso, o alvo inconscientemente revela mais do que pretendia ("Ele está dizendo a verdade. Ele não é o assassino… Mas sabe quem é.")

Nível 4: Conhecer o Ritmo do Coração

Apesar de os estudantes da Técnica Kitsuki preferirem a fria perseguição da lógica, eles aprendem a tirar vantagem das emoções alheias. Depois de gastar pelo menos cinco minutos de conversação com outro personagem, você pode fazer uma Rolagem Disputada de Inteligência contra este personagem para discernir quaisquer aliados e inimigos que o alvo tenha (assim como efeitos mecânicos como Aliado Menor ou Inimigo Jurado). A conversa não precisa ter nada relativa ao aliado ou inimigo. Juntamente com isso, a qualquer momento que você gastar um Ponto de Vácuo para aumentar uma Rolagem Disputada de Perícia Social, você rola e mantém dois dados extras ao invés de um.

Nível 5: Olhos de Kitsuki

Os mais talentosos enviados do Dragão podem detectar falsidade, motivo, verdade e culpa com um olhar e momentos de consideração. Qualquer ocasião em que um oponente tentar mentir para você e falhar, ele imediatamente perde dois Pontos de Vácuo e você ganha dois Pontos de Vácuo. Isso não permite que você tenha mais Pontos de Vácuo que seu Anel de Vácuo. Se seu oponente não tem mais que dois Pontos de Vácuo a perder, ele não pode mentir (ele permanece em silêncio ou conta a verdade). Aliados não podem mentir intencionalmente para lhe conceder esse bônus.

Monge Tatuado

Bônus: +1 Vácuo
Honra: 1,5
Perícias: Artesanato, Jiujutsu, Meditação (Recuperação de Vácuo), Teologia, quaisquer três Perícias.
Equipamento: Quaisquer duas armas camponesas, kimono e sandálias, kit de viagens, 2 koku.

Técnicas:

As Três Ordens do Clã Dragão ganham tatuagens místicas durante seus estudos dos mistérios universais. Essas tatuagens têm um poder inato, e também invoca as reservas interiores da alma. As tatuagens refletem a natureza interior do monge, que às vezes é tida com surpresa até mesmo por seu detentor. Ao escolher as tatuagens, esteja pronto para explicar como elas refletem a alma de seu personagem.

Tatuados começam o jogo com duas tatuagens. Essas tatuagens geralmente têm habilidades que podem ser invocadas, apesar de algumas terem efeitos que estão sempre ativos a menos que você escolha cancela-los. Para interromper temporariamente os efeitos de uma tatuagem, você deve fazer uma rolagem de Meditação com um NA de 15 + 5 para cada Rank que você tenha. Uma vez que o poder da tatuagem tenha parado, você deve fazer uma ação para retornar seus efeitos. Cada tatuagem só pode ser usada um número de vezes por dia igual ao seu Rank, incluindo o retorno dos efeitos da tatuagem que poderiam de outro modo ter um efeito constante.

Cada tatuagem tem um efeito que geralmente aumenta à medida que você ganha Ranks. Quando você alcança um novo Rank, você pode escolher outra tatuagem para adicionar ao seu personagem. Os Togashi e os Hoshi passam por um processo ritualístico que envolve pintar a nova tatuagem na pele do monge e aumentar os aspectos da sua alma. Os Hitomi meramente meditam em um dos oratórios da Lady Lua e a imagem espontaneamente se forma em sua pele. Monges da família Togashi (os chamados Ise Zumi) tendem a receber tatuagens que provocam cura e efeitos mágicos harmônicos, os Hitomi (Kikage Zumi) normalmente ganham tatuagens destrutivas orientadas fisicamente, e o poder dos Hoshi (Tsurai Zumi) reflete um equilíbrio entre os dois, normalmente aumentando suas capacidades físicas e espirituais. Algumas tatuagens só podem ser obtidas por membros de determinada Ordem.

Se o efeito de uma tatuagem mudar seu Rank (aumentando um Atributo de modo que um Anel aumente), você não aplica esse novo Rank em hipótese alguma.

Águia

Apesar de você não voar como o totem dessa tatuagem, você chega perto. Você pode ativar essa tatuagem para fazer um grande salto. De uma corrida inicial, você pode pular um número de metros igual à sua Água x 4, metade do qual diretamente para cima ou em linha reta. Quando cair de uma distância igual ou inferior a esse máximo, você não sofre dano se obtiver sucesso em uma rolagem de Agilidade NA 15.

Aranha

O tatuado que invocar o poder da aranha encontra seu toque venenoso. Qualquer toque pele a pele do tatuado causa Xk1 de dano sendo X igual ao Nível de Escola do tatuado. Enquanto usando Jiujutsu, essa rolagem é um adicional às rolagens de dano (role dano do Jiujutsu, então dano da Tatuagem).

O toque do tatuado é incessantemente venenoso. Para tocar outro sem causar dano, ele deve gastar um Ponto de Vácuo. Isso faz com que o toque do tatuado seja seguro por uma hora.

Araruta

Invocando o símbolo desta potente erva curativa, você pode se curar ou a qualquer outro personagem por uma quantidade de Feridas igual ao seu Rank x 10. Você pode curar as feridas de outro personagem quantas vezes por dia você quiser, mas você pode curar-se apenas um número de vezes por dia igual ao seu Anel de Vácuo.

Quando você cura as Feridas de outro personagem, metade dessas Feridas (arredondadas para baixo) é aplicada a você, e só poderá ser curada pela passagem do tempo ou meios naturais.

Avalanche

Essa tatuagem só pode ser tida por Kikage Zumi. Quando a terra está descansando, é uma força pacífica e tranqüila da natureza. No entanto, quando forçada a se mover, ela não pode ser parada. Viajantes, caravanas e mesmo grandes vilas já foram perdidas nas montanhas do Dragão pelas avalanches e os Hitomi têm rapidamente aprendido a respeitar e emular esse poder.

O tatuado pode gastar dois Pontos de Vácuo para aumentar sua Força por dois por um número de rodadas igual a sua Terra. Após este tempo, o tatuado se torna exausto sofrendo +5 de penalidade nos NAs de todas as rolagens até que descanse por pelo menos vinte minutos.

Bambu

Essa tatuagem lhe concede o poder do bambu, a planta que sobrevive mesmo aos cruéis invernos. Você aumenta seu NA de Acerto pelo seu Rank + 5. Esse efeito dura um número de rodadas igual ao seu Rank + 1.

Borboleta

A pacifista e frágil borboleta conhece os mistérios do vento. Quando invocando a borboleta, o tatuado adiciona seu Rank a seu Carisma pelo resto do dia.

A borboleta pode conhecer o vento, mas não conhece a Terra. Enquanto invocando o poder da borboleta, o tatuado automaticamente falha em qualquer rolagem de Terra, Vigor e Vontade que ele precise fazer.

Camaleão

O tatuado é capaz de alterar sua aparência para se parecer com qualquer outro humano que ele tenha encontrado. O tatuado deve fazer uma rolagem de Vontade + Nível de Escola para usar esta tatuagem. Os NAs para o uso da tatuagem são:

5: alguém que conheceu toda a vida

10: alguém que conhece há anos

15: alguém que conhece há meses

20: alguém que acabou de conhecer

A transformação leva dez minutos. A voz do tatuado não muda com sua aparência.

Mudando sua forma com o poder do camaleão, o tatuado perde seus próprios sensos de identidade. Enquanto ele está nesta forma alternativa, ele não pode usar mais Pontos de Vácuo que seu Nível de Escola.

Caranguejo

Uma antiga história retrata o caranguejo como sendo a armadura do Imperador, e esse totem lhe protege também. Quando você ativa essa tatuagem, você ganha Carapaça igual ao seu Rank + 1 por um número de rodadas igual ao dobro de seu Rank. Essa tatuagem só pode ser usada um número de vezes por dia igual ao seu Anel de Vácuo.

Centopéia

Essa tatuagem aumenta seu movimento para seu Anel da Água x 30m por no máximo um dia inteiro. Enquanto se movendo dessa maneira, seu NA de Acerto é aumentado pelos seus Reflexos + Rank. Uma vez que seja desativada, você está efetivamente Inconsciente (a tatuagem da Pinha pode negar isso), e deve descansar pela quantidade de tempo durante o qual correu, multiplicada por 6 menos seu Nível de Escola.

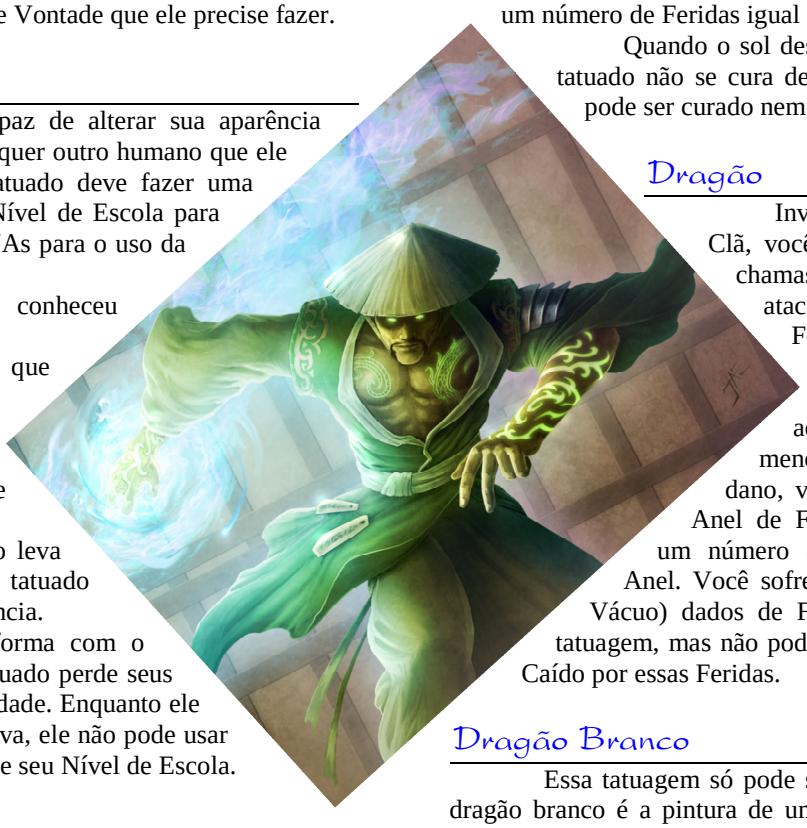
Corvo

O corvo se aventurou nas Terras Sombrias para ajudar Shinsei a guiar os Sete Trovões para Fu Leng, mas suas penas coloridas foram enegrecidas pela jornada. Essa tatuagem lhe dá completa imunidade à Mácula das Terras Sombrias, amenos que você voluntariamente se sujeite a ela (como praticando maho). A natureza dessa tatuagem chama a atenção das bestas das Terras Sombrias (ou personagens Perdidos) como se você fosse feito de puro jade — eles preferem atacar você quando têm uma escolha, e é impossível para você evitar que lhe notem.

Crisântemo

O crisântemo é conhecido como “a flor sol”. É a flor abençoada por Amaterasu. O tatuado com o poder do crisântemo se recupera rapidamente enquanto estiver sob o poder regenerador do sol. A cada hora, o tatuado cura um número de Feridas igual a seu Nível de Escola.

Quando o sol desce atrás do horizonte, o tatuado não se cura de forma alguma. Ele não pode ser curado nem magicamente.



Dragão

Invocando o símbolo de seu Clã, você sopra uma golfada de chamas de sua boca. Para atacar você rola seu Anel de Fogo + Rank (mantendo o Anel), e pode atacar um número de alvos igual ao seu Rank, todos a menos de 15 m. Para rolar dano, você rola novamente seu Anel de Fogo + Rank, mantendo um número de dados igual ao seu Anel. Você sofre (5 menos seu Anel de Vácuo) dados de Feridas quando usa essa tatuagem, mas não pode ser reduzido abaixo de Caído por essas Feridas.

Dragão Branco

Essa tatuagem só pode ser tida por Ise Zumi. O dragão branco é a pintura de uma figura da cosmologia Rokugani chamado Dragão do Gelo, uma manifestação menor do grande Dragão da Água e um aspecto furioso de Inari, a Fortuna do Arroz. Fazendeiros fazem oferendas ao

Dragão do Gelo na primavera para prevenir geadas posteriores que possam destruir colheitas e causar sérios impactos na capacidade de uma vila de produzir comida. Aqueles que vestem o dragão branco são capazes de chamar o poder do Dragão do Gelo, apesar de haver um preço por fazê-lo.

O tatuado pode gastar dois Pontos de Vácuo para invocar o poder do Dragão do Gelo, lançando um grande disparo de frio de sua boca exatamente como o homônimo da tatuagem. O tatuado rola um número de dano igual a seu Rank mais dois, mantendo um número igual a seu Rank e ataca um número de alvos a até nove metros igual ao Rank do tatuado.

As rolagens de Iniciativa do tatuado são reduzidos por um dado rolado por uma hora a cada vez que essa tatuagem é usada, seu corpo é saturado com frio sedativo.

Erupção

Invocando o aspecto furioso desse elemento, você ganha a habilidade de canalizar seu Fogo interior em seus oponentes. Quando você faz um ataque desarmado contra um oponente e causa dano, você pode ativar essa tatuagem para criar uma explosão de chamas que causa XkX de dano ao seu oponente, onde X é o seu Anel de Fogo. Este dano é distinto, mas aplicado juntamente com o dano normal desarmado. Você toma um número de Feridas igual ao seu Anel de Fogo. Essa tatuagem só pode ser tida por Kikage Zumi.

Escorpião

O Escorpião não confia em sua própria força, mas na fraqueza alheia. Quando outros personagens encaram o tatuado, devem usar seu menor Atributo para todas as rolagens de ataque.

"Até o Escorpião pode sorrir." Ninguém confia em um Escorpião. Absolutamente ninguém. Tudo o que o Escorpião diz será mal-interpretado. Cada palavra.

Falcão

É dito que Osano-Wo foi o primeiro falcoeiro e quando decifrando, seu falcão Gekido estava sempre com ele. O falcão é o símbolo da devoção e da coragem (em serviço). Aqueles que possuem a virtude do falcão são imunes a quaisquer efeitos de Medo e podem adicionar seus Ranks de Escola a suas Honras quando fazendo qualquer teste de Honra.

Aqueles que têm o falcão enfeitado em seus corpos são particularmente imbuídos com o espírito da devoção. Se este tatuado perder pontos de Honra durante serviço a seu lorde, sua perda de Honra é dobrada.

Fênix

A Fênix é uma criatura de honra e perspicácia. Invocando o poder da Fênix, o tatuado tem um número de Aumentos para usar em qualquer magia que o ataque. Esses Aumentos podem ser usados como Aumentos Gratuitos para aumentar o efeito da magia ou aumentar o NA de qualquer magia que o tenha como alvo. O número de Aumentos que podem ser ganhos por dia é igual ao Nível de Escola de Tatuado.

Tatuados com este tatuagem abraçam a filosofia da Fênix e podem apenas defender-se em situações de combate. Eles não podem iniciar quaisquer ataques sejam quais for.

Flor de Cerejeira (Sakura)

A flor de cerejeira, o símbolo do samurai, é também o símbolo de honra e dever. Invocando seu poder, o tatuado foca seu próprio senso de dever e honra. Enquanto ele está tão focado, ele ganha um número de "Pontos de Honra" igual a sua Honra, os quais podem ser gastos da mesma maneira que Pontos de Vácuo. Esse efeito permanece até o pôr-do-sol. Esta tatuagem não pode ser usada entre o amanhecer e o anoitecer.

Enquanto canalizando o poder da flor de cerejeira, o tatuado é altamente vulnerável a atos desonrados. Ele perde o dobro dos Pontos de Honra quando executando atos desonrados enquanto sob a influência da flor de cerejeira.

Garça

Sempre visto como um símbolo de boa sorte e longevidade, é dito que a bênção da garça dá ao samurai mil anos de vida, sorte e abundância. Quando a imagem da garça é enfeitada no tatuado, ele ganha automaticamente a Vantagem Sorte. Para cada Rank que ganhe, ele ganha m Nível de Sorte adicional (veja livro básico, página 91). O tatuado também ganha um tipo de imortalidade. É como se as Fortunas estivessem sempre atrás dele protegendo-o do perigo. Ele jamais envelhece e, uma vez por história, quando tomar dano que poderia matá-lo, ele fica uma Ferida restante (como a Vantagem Grande Destino, veja livro básico, página 89).

Enquanto a tatuagem da garça parece tornar o tatuado quase indestrutível, seu custo é alto. Todos os custos de Pontos de Experiência para o tatuado são dobrados.

Gato

Simbolizando riqueza, conforto e boa fortuna, o gato aumenta sua habilidade de apelar aos outros com sua personalidade afável. Você pode ativar essa tatuagem para ganhar um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Rank em Rolagens de Perícias Sociais por uma hora, uma vez por dia. Essa tatuagem só pode ser tida por Ise Zumi.

Leão

Como o Clã de mesmo nome, essa tatuagem simboliza uma natureza guerreira e maestria intuitiva do combate. Quando você ativa essa tatuagem, você rola um número de dados extras igual ao seu Rank em todas as Rolagens de Perícias Bugei por um número de rodadas igual ao seu Rank + 1.

Libélula

A libélula é uma criatura rápida e esperta que é muito respeitada por samurais. Quando usar o poder desta tatuagem, o tatuado adiciona seu Nível de Escola a seus Reflexos quando determinando seu NA de Acerto. Ele pode invocar esse poder um número de vezes por dia igual a seu Nível de Escola. O poder da libélula permanece um número de rodadas igual a seu Nível de Escola.

O movimento da libélula é algumas vezes rápido demais para o olho humano ver. O tatuado que invocar o poder da libélula encontra seus músculos tremendo com movimento constante. Para o tatuado acalmar-se ou mesmo concentrar-se em qualquer coisa por mais de dez minutos, ele deve gastar um Ponto de Vácuo.

Lírio

O lírio é conhecido por ser a última coisa com que Shinsei falou antes de desaparecer do Império, e tem cinco pétalas — uma para cada um dos Cinco Anéis. O poder do lírio permite que você substitua seu Anel de Vácuo por qualquer Atributo por um número de rodadas igual ao seu Rank.

Lobo

O lobo é um rastreador experiente com um sentido olfativo incrível. O tatuado pode emular esta habilidade extraordinária.

O monge tatuado ganha Aumentos Gratuitos iguais a seu Rank de Escola em todas as rolagens de Percepção as quais envolvam cheiro. Adicionalmente, ele pode fazer uma rolagem de Percepção contra NA 20 para rastrear um alvo pelo odor (o Narrador deve aumentar ou diminuir seu NA de acordo com o tempo, estação ou outros fatores). No entanto, seu olfato aguçado o faz sensível impondo +10 no NA em qualquer rolagem contra um efeito que alveje o olfato de alguém.

Lua Cheia

Também chamada de Benção da Lady Lua, essa tatuagem é comum entre os membros dos Kikage Zumi, mas não é inédita entre os Tsurai Zumi. O poder da Lua Cheia pode minar o chi dos outros. Como sua ação, você pode fazer uma rolagem Disputada de Vontade com um oponente e invocar o poder dessa tatuagem. Quem falhar, perde imediatamente um Ponto de Vácuo. Se essa tatuagem estiver sendo usada sob a luz do sol, você deve gastar um Ponto de Vácuo para ativá-la.

Lua Crescente

O tatuado pode tomar a forma e substância de uma sombra, tornando-se completamente efêmero. Ele não pode passar através de paredes, portas ou outros objetos sólidos – mas objetos passarão através dele. Enquanto se mover, deve fazer pelo chão ou paredes como se fosse uma sombra verdadeira. Ele pode tomar apenas essa forma em um local onde verdadeiras sombras possam se manifestar. O tatuado deve gastar um Ponto de Vácuo para tomar a forma de sombra, e pode permanecer nessa forma por um número de horas igual a seu Rank.

O sofrimento é muito ao usar a forma de sombra: isso coloca sua alma próxima ao mundo dos mortos. Para cada hora (ou fração disto) que o tatuado na forma de sombra, ele também toma seis Feridas.

Macaco

O macaco é sempre visto na literatura Rokugani como uma perspicaz figura travessa. O tatuado que invocar o poder do macaco absorve as características de patife da criatura. Todas as Perícias Furtividade, Truques de Mão similares (descrição do Narrador) ganham dados adicionais iguais ao Nível de Escola do tatuado. Também, quando ele está fazendo quaisquer ações de salto ou escalada. Ele pode adicionar seu Rank à sua Agilidade.

Macacos, enquanto hábeis, são também conhecidos como problemáticos. Quando tentando ser convincente, charmoso ou pessoal, o tatuado não pode manter um número de dados maior que seu Nível de Escola.

Máscara Branca

Essa tatuagem aparenta como uma máscara de porcelana risonha. O tatuado com o poder da Máscara Branca é capaz de esconder seus pensamentos até de detecção mágica; sua mente não pode ser lida. Nem outros podem descobrir seus estados emocionais. Isso é simplesmente porque ele não os tem. Ele é sem emoção e frio, sem compaixão ou simpatia.

Graças a sua falta de emoção, o Carisma máximo do tatuado é 1.

Montanha

A montanha resiste a tempestades, terremotos, incêndios e inundações. Ela resiste até mesmo o maior inimigo dentre todos: o tempo. Quando o tatuado retira o poder da montanha, ele adiciona seu Nível de Escola a seu Anel de Terra por um número de rodadas igual ao dobro de seu Nível de Escola. Esse bônus é também aplicado a seu Vigor e sua Vontade.

A montanha não se move. Nem o tatuado. Enquanto o tatuado invocar o poder da montanha, seu Ar cai a 1. Essa penalidade também se aplica ao Carisma e aos Reflexos.

Morcego

O símbolo do morcego concede reflexos sobrenaturais, aumentando seus Reflexos pelo seu Rank quando invocado. Esse efeito dura um número de rodadas igual ao seu Rank + 1.

Nuvem

Quando se invoca o poder das nuvens celestes, você ganha uma conexão inata com os espíritos desse mundo e dos outros. Você pode invocar Sentir e Comunicar como se fosse um shugenja de Nível de Escola igual ao seu Rank, e pode usar essas invocações para falar com kamis elementais e espíritos escondidos de outros Reinos Espirituais. Espíritos invisíveis são perfeitamente visíveis para você.

Oceano

Rokugan se orgulha do oceano por sua infinita profundidade. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para negar uma simples necessidade capitular de sono ou comida e bebida. Você pode também tentar invocar as profundas reservas do Oceano e renovar um número de Pontos de Vácuo igual ao seu Rank. Para fazer isso, você deve fazer uma rolagem de Vácuo + Meditação com um NA determinado pela adição e Pontos de Vácuo sendo renovados e o número de vezes que você usou esse poder hoje (incluindo o uso atual), multiplicando então o resultado por 10. Por exemplo, se Togashi Tenjiro usou essa tatuagem pela primeira vez no dia para recuperar todos os quatro Pontos de Vácuo, ele faria uma rolagem de Vácuo/Meditação a um NA de 50 (4 + 1 multiplicados por 10). Se você falhar nessa rolagem, você está perdido nos mistérios de sua meditação por um número de horas igual a 6 menos seu Rank.

Osso

Essa tatuagem só pode ser tida por Kikage Zumi. Essa Bênção de Hitomi se manifesta como uma tatuagem de puro branco osso esquelético em algum lugar do corpo do tatuado. Mais comumente, é vista como uma espinha dorsal e uma caixa torácica esquelética ou mesmo um crânio pintado em sua face. Nos casos mais anormais, o corpo inteiro do tatuado é adornado com arte de seu próprio esqueleto.

Essa tatuagem garante uma bizarra maestria dos morto-vivos. Os Hitomi sempre a usam para tirarem morto-vivos do controle de maho-tsukai ou para repelir ataques de morto-vivos. Os Hitomi são cuidadosos para não manter os morto-vivos que controlam para não correrem os riscos de serem seduzidos pelo poder negro das Terras Sombrias.

Um número de vezes por dia igual ao Anel de Vácuo do tatuado, ele pode tentar comandar um número de criaturas morto-vivas igual a seu atributo Vontade. O comando deve ser simples e será seguido pelo curso de um minuto. O tatuado pode também tentar controlar um morto-vivo mais poderoso (um com senso de auto-preservação ou identidade), mas deve fazer uma rolagem disputada comparando o Vácuo do tatuado contra a Mácula do morto-vivo e pode apenas comandar um zumbi ou esqueleto a cada vez.

Pantera

Essa tatuagem só pode ser tida por Ise Zumi. A mais profunda selva permanecendo nas Ilhas da Seda e Tempero é a casa da pantera, uma criatura de velocidade e furtividade sobrenatural. Esses astutos gatos selvagens combinam-se perfeitamente nas trevas, dando o bote na presa e atacando das trevas. Tatuados que vistam a pantera compartilham o misterioso talento do animal por furtividade e silêncio.

O tatuado ganha três dados adicionais a todas as rolagens de Furtividade. Tatuados usando a tatuagem da Pantera podem ignorar todas as perdas normais de Honra por usar Furtividade.

Pinha

A pinha é um símbolo de longevidade e vigor. É uma dos três companheiros do inverno. O tatuado que invoca o poder da pinha pode ignorar os efeitos de Níveis de Feridas.

Nível de Escola 1: Ignora Nível de Feridas +3
Nível de Escola 2: Ignora Nível de Feridas +5
Nível de Escola 3: Ignora Nível de Feridas +10
Nível de Escola 4: Ignora Nível de Feridas +15
Nível de Escola 5: Ignora +20 e Caído

Enquanto a Pinha possui uma longevidade maravilhosa, sua natureza imutável faz com que alguns a considerem estagnada e incapaz de se adaptar a novas situações. A Força do tatuado nunca pode exceder seu Nível de Escola.

Rouxinol

Quando Togashi terminou seu jejum, um rouxinol o trouxe um ramo de flor de ameixa em seu bico. A flor de ameixeira é uma planta muito sagrada para os Dragões. Suas frutas são usadas em muitas rações e ela é também usada em remédios. Aqueles que retiram alguma forma de poder do rouxinol são capazes de curar miraculosamente suas feridas. Uma vez por dia por Nível de Escola, o tatuado pode curar todas as suas feridas.

Sol

Essa tatuagem lhe concede conexão com o Lorde Sol e toda a sua glória. Enquanto exposto completamente à luz do sol, você pode invocar o poder dessa tatuagem para ganhar um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Rank em uma Rolagem Simples.

Sol Nascente

Trevas abominam a luz. De forma similar, muitos servos de Fu Leng detestam e temem a luz cintilante do sol.

Uma vez por dia, o tatuado pode invocar o poder desta tatuagem. Uma explosão incandescente ocorre da tatuagem. Todas as criaturas Maculadas a até 6m por Nível de Escola devem fazer uma rolagem de Reflexos (NA = Nível de Escola x 10) ou serão cegadas por 2k2 rodadas. Adicionalmente, todas as criaturas Maculadas na área de efeito devem fazer uma rolagem de Terra contra o Vácuo do monge x 5 ou serão paralisadas por uma rodada, incapazes de executar ações na próxima rodada.

O poder do Sol existe apenas durante o dia. A tatuagem funciona apenas durante as horas do dia, do amanhecer ao anoitecer.

Tartaruga

O tatuado ocasionalmente tem lapsos de memórias de tatuados anteriores. Ele pode substituir seu Rank de Escola por qualquer Perícia e pode fazer isso um

número de vezes por dia igual a seu Nível de Escola a cada dia.

Quando o tatuado invoca o poder da Tartaruga, ele descobrirá um ancestral que pode não querer partir. Cada vez que o tatuado usar este poder, ele deve fazer uma rolagem simples de Vontade contra um NA de 5 x o número de vezes que usou este poder hoje, ou ele ganhará um conselheiro fantasmagórico, parecido com a desvantagem Assombrado. Se ele falhar na rolagem, a próxima vez que usar a tatuagem, ele deve começar com 5 x 1, pois agora ele está rolando a um ancestral diferente. O tatuado pode mandar qualquer ancestral de volta ao custo de três Pontos de Vácuo.

Tigre

O tigre é um predador temível, bem respeitado em Rokugan por sua brutalidade em combate. Quando o tatuado invoca o poder do tigre, ele aumenta o número de dados que mantém (sem aumentar o número de dados rolados) para combate desarmado por um número igual a seu Rank. O efeito permanece um número de rodadas igual a seu Rank, e ele pode invocar o poder do tigre um número de vezes por dia igual a seu Rank.

Quando o tatuado invoca o poder do tigre, ele também invoca o instinto caçador brutal do tigre. Ele não pode falar (nada mais que urros e grunhidos) ou segurar nada em suas mãos (as quais parecem mais garras neste momento) por enquanto ele estiver sob a influência do tigre.

Unicórnio

O Unicórnio é um símbolo de rapidez, mas também de boa sorte. O tatuado que retire poder do Unicórnio encontra-se abençoado pelas Fortunas. Ele pode re-rolar um número de rolagens por dia igual a seu Rank.

Invocando o poder do Unicórnio, o tatuado preocupa uma delicada balança cósmica que deve ser corrigida. Cada vez que o tatuado re-rolar uma rolagem, o Narrador faz uma rolagem secreta com um único dado. Se a rolagem é 1-9, nada ocorre. Se a rolagem é um 10, uma rolagem futura do tatuado falhará automaticamente (após ele rolar).

Vácuo

Esta tatuagem é representada por um kanji negro simbolizando o Vácuo. Esta tatuagem é imbuída com a essência do Vácuo aumentando consideravelmente os sentidos do usuário.

A qualquer momento que o tatuado gastar um Ponto de Vácuo, por qualquer razão, ele ganha um Aumento Gratuito em todas as rolagens de Carisma e Percepção para perceber o meio-ambiente por dez minutos. Gastar múltiplos pontos de Vácuo desta maneira é cumulativo. Se o tatuado gastar quatro Pontos de Vácuo de uma vez especificamente para este propósito, ele pode ver e ouvir através de trevas não-mágicas e obstruções por uma hora. (Ele não ganha os Aumentos Gratuitos normais por usar esta habilidade para perceber o meio-ambiente quando senão completamente cego ou surdo)

Após esta tatuagem desativar, o choque de ter os sentidos contidos em um corpo pode ser intenso. Por cinco minutos após o efeito de a tatuagem terminar, o tatuado sofre +10 de penalidades no NA a todas as rolagens para perceber o meio-ambiente. Como o bônus, esta penalidade é também cumulativa para cada vez que a tatuagem é usada.

Vespa

A vespa é conhecida por sua agilidade, velocidade e precisão (sem mencionar seu ferrão). O tatuado que pode invocar a Vespa ganha uma ação adicional por rodada. Esse efeito pode ser usado um número de vezes por dia igual ao Nível de Escola de Monge Tatuado e permanece por uma rodada.

A força da vespa está em sua rapidez, pois esta é a única vantagem que ela possui. Enquanto sob a influência da Vespa, o tatuado não pode gastar Pontos de Vácuo.

Vinha

Essa tatuagem só pode ser tida por Ise Zumi. A vinha é a planta mais ressaltada da natureza, sobrepujando rapidamente qualquer dano feito a ela e prosperar em até mesmo os mais inóspitos ambientes. O poder da vinha permite ao tatuado recuperar-se de dano rapidamente e até estender a alegria a outros.

O tatuado pode recrescer membros e apêndices perdidos, como a vinha vital recupera-se de dano. O tatuado cura uma Ferida por minuto. Para recrescer um membro perdido é requerido vinte e quatro horas de meditação, após este tempo o membro é dolorido e inútil por uma semana (o tatuado ganha a desvantagem Ferida Permanente durante este tempo).

Outras Tatuagens

Jogadores devem se sentir livres para projetarem suas próprias tatuagens, baseados nos níveis de poderes apresentados nas tatuagens existentes. Efeitos de tatuagens raramente devem ser capazes de afetar outros personagens, com a exceção óbvia de tatuagens de dano ou de ampliações para combate. Tatuagens devem melhorar o personagem Dragão em alguma maneira, possivelmente com um pequeno custo que se equilibra à habilidade. Tatuagens podem aumentar Atributos à medida da diminuição de outros Atributos, ou conceder competências em certas áreas enquanto removendo de outras. Todas as tatuagens criadas pelos jogadores devem ser aprovadas pelo MJ.

Caminhos do Dragão

Guarda de Elite Mirumoto

Rank da Técnica: 3
Entrada: Bushi Mirumoto 2
Saída: Bushi Mirumoto 3

Técnica: A Garra do Dragão

Muitos Mirumoto treinam ao lado dos shugenja de seu clã aprendendo a trabalhar em harmonia com seus irmãos. Esta técnica é focada no entendimento do bushi dos kami e dos caminhos da magia. Um membro da Guarda de Elite entende como romper o chi de uma pessoa de tal forma que focar suas energias interiores ou aquelas dos kami seja impossível por um curto período. Se você ataca um shugenja ou monge, pode escolher gastar um Ponto de Vácuo e fazer uma rolagem disputada de Vácuo. Se vencer a rolagem, seu alvo não pode usar magias ou kiho durante essa rodada ou a próxima. Você não pode usar esta técnica em duas rodadas consecutivas e ela não tem efeito se usada contra um alvo já sobre seu efeito. Adicionalmente, você ganha seu nível em Conhecimento: Shugenja adicionado ao seu NA de Acerto em todos os momentos, você ganha o dobro de seu nível em Conhecimento: Shugenja adicionado às suas rolagens de ataque se você está atacando um shugenja.

Samurai Rouxinol

Rank da Técnica: 3
Entrada: Bushi Mirumoto 2
Saída: Bushi Mirumoto 3

Técnica: O Vôo do Rouxinol

O samurai Rouxinol usa táticas não ortodoxas e velocidade inacreditável atacando rapidamente enquanto dissimulando uma defesa vulnerável para atacar. Para propósitos desta Técnica, seu Nível de Escola de Bushi Mirumoto é considerado maior em um. Gastando um Ponto de Vácuo, você ganha um bônus ao seu NA de Acerto igual a cinco vezes seu Nível de Escola de Bushi Mirumoto. Você deve se mover cada Rodada que esta Técnica estiver ativa. Você não pode usar esta Técnica em um duelo de Iaijutsu. Você pode possuir apenas um bônus desse ativo a cada vez.

Arqueiro Flamejante do Dragão

Rank da Técnica: 3
Entrada: Bushi Mirumoto 2
Saída: Bushi Mirumoto 3

Técnica: Atirar da Montanha

O Arqueiro Flamejante do Dragão ataca de esconderijos reduzindo todos aqueles que poderiam ameaçar as terras do Dragão. Para propósitos desta técnica, seu Nível de Escola de Bushi Mirumoto é considerado maior em um. Quando atirando em um inimigo que não saiba de sua presença, você ganha dois Aumentos Gratuitos para seu ataque e pode adicionar seu Nível de Escola de Bushi Mirumoto ao dão. Se você tem a vantagem Caminho da Terra aplicável à área, você ganha três Aumentos Gratuitos para seu ataque, em vez de dois. Finalmente, você pode adicionar seu Anel de Fogo a todas as rolagens de Furtividade e de dano enquanto usando um arco.

Caçador de Nemuranais

Rank da Técnica: 4
Entrada: Bushi Mirumoto 3 ou Investigador Kitsuki 3
Saída: Reentrar na mesma escola no Rank 4

Técnica: Procurar a Prisão do Espírito

Gastando um Ponto de Vácuo, você pode tomar conhecimento de qualquer Nemuranai a até seis metros. Isso inclui itens como fetiches Asahina, itens associados com meishodo e qualquer arma forjada com substâncias incomuns como cristal, jade ou obsidiana. Você pode fazer uma rolagem de Percepção, NA 15, para determinar qualquer uma propriedade do Nemuranai. Cada Aumento bem sucedido feito nesta rolagem revela uma habilidade adicional do item, se houver. Você pode negar qualquer uma propriedade identificada de um Nemuranai gastando um Ponto de Vácuo. Esta negação permanece por uma hora. Finalmente, você ganha um bônus igual ao dobro de seu Anel de Vácuo para seu NA de Acerto contra oponentes que você identifique como possuindo um Nemuranai.

Justicar Kitsuki

Rank da Técnica: 3
Entrada: Investigador Kitsuki 2, Cortesão Kitsuki 3
Saída: Reentrar na mesma escola de Investigador 3 ou Cortesão 4

Técnica: Força da Evidência

O Justicar acredita na certeza de seu caminho e seu desejo de trazer criminosos à justiça não conhece limites. Enquanto encarando, em um combate ou duelo, um criminoso quem você tenha prova da culpa, seus Reflexos, sua Agilidade e seu Vácuo são todos considerados como sendo maiores em um e suas Perícias Iaijutsu e Kenjutsu são ambas consideradas maiores em dois.

Yamabushi Tamori

Rank da Técnica: 3
Entrada: Shugenja Tamori 2
Saída: Shugenja Tamori 3

Técnica: A Alma da Terra Mais Profunda

Os Yamabushi são harmonizados com o coração da montanha. Você pode adicionar o dobro de seu Anel de Terra ao resultado de suas rolagens de ataque. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para garantir um bônus idêntico a outra personagem ou dobrar o seu próprio por um número de rodadas igual ao seu Rank + 1. Adicionalmente, você ganha um Aumento Gratuito em todas as magias que tenha aprendido como Habilidades Inatas.

Escolas Avançadas do Dragão

Shinrai de Jotomon

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Água 4, Agilidade 4

Perícias: Jiujutsu 5, Iaijutsu 5, Kenjutsu 5, Conhecimento: Bushido 6

Outros: Honra 3 ou superior. Mestres da escola de Shinrai ensinarão apenas bushi que tenham chegado ao menos ao terceiro Rank da escola a qual pertençam.

Técnicas:

Nível 1: A Mão é Minha Espada

Neste nível, o Shinrai aprendeu que ele deve se adaptar em combate para ser verdadeiramente poderoso. Você pode jogar sua wakizashi fazendo uma rolagem de Agilidade/Kenjutsu com um bônus igual ao dobro de sua Honra para a rolagem de ataque. Você pode rolar Kenjutsu no lugar da perícia Jiujutsu quando desarmado. Você também começa a se beneficiar de sua aderência rígida ao Bushido e pode adicionar seu nível na perícia Conhecimento: Bushido para todas as suas rolagens de ataque e dano.

Nível 2: Os Cortes da Harmonia

Você pode gastar um ponto de Vácuo após a rolagem do oponente para redirecionar um ataque corpo-a-corpo feito contra você para outro alguém. Você faz uma rolagem de Reflexos/Kenjutsu com uma NA igual à rolagem de seu oponente para acertar. Se obtiver sucesso, o ataque é redirecionado para qualquer pessoa ao alcance exceto o atacante original. A rolagem do atacante é usada para determinar se o novo alvo é acertado. Finalmente, você agora adiciona o dobro de sua perícia Conhecimento: Bushido à sua iniciativa e ao seu NA de Acerto.

Nível 3: A Pureza da Honra

Você se tornou tal exemplar de virtude que você pode agora adicionar o dobro de seu Nível de Honra a todas as rolagens de ataque e dano. Você adiciona o dobro de seu Nível de Honra às rolagens disputadas feitas contra oponentes com menores níveis de Honra. Você não pode adicionar esse bônus se a rolagem poderia fazê-lo perder honra ou quando usando uma Perícia Baixa. Adicionalmente, você pode fazer um ataque adicional por rodada.

Estudante do Tao

Requerimentos:

Atributos/Anéis: 4 no anel apropriado (veja abaixo), Vácuo 5

Perícias: Kenjutsu 4, Meditação 5, Teologia (Shintao) 6

Vantagens: Sábio

Outros: Você deve escolher um Elemento quando se juntar a esta Escola. Você deve possuir pelo menos 4 nesse Anel. As Técnicas se referem a ele como ser "elemento escolhido".

Técnicas:

Nível 1: Caminho da Sabedoria

O Estudante do Tão é focado em destrancar o poder de seu espírito. Você aprende três Kiho de seu elemento escolhido como se fosse um monge. Você pode ativar um segundo Kiho Interno pelo gasto de um Ponto de Vácuo. Você pode ter ambos os Kiho ativos por um número de rodadas igual ao dobro de seu Nível de Escola, ao final disso, um dos benefícios dos Kiho imediatamente finda (a sua escolha). Você pode adicionar seu Rank ao resultado de todas as suas Rolagens Disputadas envolvendo Kiho.

Nível 2: Procurar o Caminho

O Estudante do Tão fortalece o poder espiritual disponível a ele e pode liberar uma terrível força no intervalo de um batimento do coração. Você aprende um Kiho adicional de seu elemento escolhido e um outro Kiho de qualquer elemento como se você fosse um monge. Um número de vezes por dia igual ao seu Nível de Escola, você pode ativar um Kiho Interno ou Kármico sem o gasto de Ponto de Vácuo. Você pode escolher entre dobrar o bônus recebido pelo Kiho ou dobrar sua duração.

Nível 3: Definindo a Essência

Como um verdadeiro samurai, o Estudante do Tão aprendeu a estender seu poder espiritual às suas armas. Você aprende um Kiho Marcial de qualquer elemento como se você fosse um monge. Você pode

executar Kiho Marciais que não de Atemi enquanto usando uma katana e uma wakizashi (ambas ou apenas uma). Você pode fazer um ataque adicional por rodada.

Estudante do Tao

Requerimentos:

Atributos/Anéis: 4 no anel apropriado (veja abaixo), Vácuo 5

Perícias: Kenjutsu 4, Meditação 5, Teologia (Shintao) 6

Vantagens: Sábio

Outros: Você deve escolher um Elemento quando se juntar a esta Escola. Você deve possuir pelo menos 4 nesse Anel. As Técnicas se referem a ele como ser "elemento escolhido".

Técnica: Definindo a Essência

O Estudante do Tão fortalece o poder espiritual disponível a seus próprios corpo e espírito. Você aprende três Kiho de seu elemento escolhido como se você fosse um monge. A cada nível, você aprende outro Kiho como se você fosse um monge. Um número de vezes por dia igual ao seu Nível de Escola, você pode ativar um Kiho Interno ou Kármico sem o gasto de Ponto de Vácuo. Você pode escolher entre dobrar o bônus recebido pelo Kiho ou dobrar sua duração.

Selador Espiritual

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Quatro Anéis 3

Perícias: Conhecimento: Shugenja 5, Meditação 6, Teologia (Shintao) 4, Feitiçaria 4

Outros: Pelo menos quatro magias inatas. A personagem deve ser um shugenja do Clã Dragão ou ensinada por um Selador Espiritual Agasha (depois que os Agasha se uniram à Fênix).

Técnica: Um com os Kami

Quando você conjura qualquer magia que não é uma Habilidade Inata, seu Nível de Escola é considerado sendo menor em dois. (Você pode achar e ganhar novas Habilidades Inatas normalmente.) Quando você conjura quaisquer Habilidades Inatas, seu Nível de Escola é considerado como sendo maior em um. No primeiro Rank, você seleciona uma Habilidade Inata para se tornar um Foco, fundindo uma parte do kami em sua própria alma. Quando conjurando seu Foco, você ganha um Aumento Gratuito e rola e mantém um dado extra.

A cada Rank posterior, você pode escolher um novo Foco. Esse Foco ganha as vantagens listadas acima. Todos os Focos já possuídos ganham então outro Aumento Gratuito e mais um dado rolado e mantido durante a invocação.

Por exemplo, um Selador Espiritual escolhe Lâmina Faminta como seu Foco. No Rank 1, ele ganha um dado adicional e um Aumento Gratuito para Lâmina Faminta. No Rank 2, ele escolhe Queimar a Mente como seu segundo Foco. Queimar a Mente ganha um Aumento gratuito e um dado adicional enquanto Lâmina Faminta agora tem dois Aumentos Gratuitos e dois dados adicionais.

Escolas do Escorpião

Bushi Bayushi

Bônus: +1 Inteligência
Honra: 1,5
Perícias: Corte (Manobra Política), Defesa, Etiqueta, Iaijutsu, Kenjutsu, Kyujutsu, qualquer Perícia Alta ou Baixa.
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), qualquer arma, armadura leve, kimono e sandálias, kit de viagens, 7 koku.

Técnicas:

Nível 1: O Caminho do Escorpião

Bushis do Escorpião parecem sempre pegar seus adversários desprevenidos. Você rola uma quantidade de dados adicionais igual ao seu Nível de Escola em Rolagens de Iniciativa. Inimigos não podem usar a Vantagem Reflexos de Combate para trocar de Iniciativa com você. Você ganha um bônus de +5 ao seu NA de Acerto contra qualquer oponente com uma Iniciativa menor.

Nível 2: Pinças e Cauda

A famosa finta Escorpião foi a causa da morte de muitos samurais tolos. Quando fazendo a manobra Finta, você ganha dois Aumentos Gratuitos de uma Finta bem sucedida ao invés de um. Adicionalmente, se um oponente lhe atacar e errar, você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Anel de Ar em qualquer ataque contra esse oponente que ocorra antes do seu próximo turno.

Nível 3: Ataque com a Cauda

Bushis Escorpião têm uma incrível precisão em seus ataques. Você ganha um Aumento Gratuito quando tentando fazer um Ataque Mirado, Desarme ou Derrubada. Durante uma tentativa de Desarme, seu oponente rola e mantém um dado a menos (ao mínimo de um) na Rolagem Disputada para manter sua arma em punho. Você pode fazer dois Aumentos adicionais na rolagem de ataque inicial de Desarme para ficar com a arma desarmada.

Nível 4: Ataque por Cima, Ataque por Baixo

Seus reflexos e precisão rápidos combinam-se para lhe dar aberturas extras. Você pode fazer um ataque extra por rodada. Seu NA de Acerto contra inimigos com uma Iniciativa menor aumenta para +10.

Nível 5: As Pinças Seguram, A Cauda Ataca

Mestres Escorpiões mostram um supremo controle em seus ataques, nunca cometendo esforços excessivos. Você agora pode declarar Aumentos depois de fazer uma rolagem de ataque. Você pode decidir se seu ataque é na verdade um Desarme Finta ou Derrubada depois do ataque ser rolado. Inimigos devem fazer dois Aumentos adicionais para fazer Golpes Mirados, Desarmes, Fintas ou Derrubadas contra você.

Shugenja Soshi

Bônus: +1 Carisma
Honra: 1,5
Perícias: Caligrafia, Corte, Etiqueta, Meditação, Feitiçaria, Furtividade (Invocação), Teologia.
Equipamento: Wakizashi, tanto, kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens, 7 koku.
Afinidade/Deficiência: O estilo de magia dos Soshi possui uma gritante similaridade às suas contrapartes da Garça, os Asahina. Porém, onde os Asahina valorizam o Ar e evitam o Fogo por sua preferência pela paz e não pela violência, os Soshi possuem uma Afinidade por Ar e Deficiência por Fogo pela sua preferência por eliminar obstáculos por sutilezas ao invés do confronto direto.
Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Contra-Feitiço, Segredos no Vento, quaisquer 3 feitiços de Ar, quaisquer 2 feitiços de Água, qualquer feitiço de Terra

Técnica: Suspiro de Soshi

Shugenjas Soshi ganham um Aumento Gratuito quando invocando Segredos no Vento, Poça Refletora, e Essência do Ar assim como um Aumento Gratuito em toda Rolagem de Furtividade sempre que tentar invocar um feitiço sem ser notado (vide Invocando com Sutileza, pág. 186). Todo shugenja Soshi começa o jogo com Segredos no Vendo como Habilidade Inata.

Shugenja Yogo

Bônus: +1 Percepção
Honra: 1,5
Perícias: Caligrafia, Conhecimento: História, Conhecimento das Terras Sombrias, Meditação, Feitiçaria (Maho), Teologia, qualquer

Perícia Alta.

Equipamento: Wakizashi, tanto, kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens, 5 koku.

Afinidade/Deficiência: O Yogo é focado em suas proteções em vez de em um elemento em particular. Como resultado, eles não possuem Afinidade ou Deficiência.

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Contra-Feitiço, Banir, qualquer um feitiço de cada elemento

Técnica: Amor de Yogo

Yogo foi amaldiçoado a destruir aquilo que amasse então ele focou seu amor em seus inimigos. O maior segredo dos Yogo é que suas proteções retiram seu poder da maldição que queima por sua linhagem, direcionando a fúria milenar de espíritos malditos contra aqueles que penetram na área protegida. O efeito resultante é bastante potente. Símbolo de Ar, Símbolo de Terra, Símbolo de Fogo e Símbolo de Água são magias contadas de Maestria 1 para o shugenja Yogo. Um Yogo começa com qualquer uma dessas magias (adicionalmente a suas magias iniciais), e pode aprender apenas uma adicional cada vez que subir de Rank.

Cortesão Bayushi

Bônus: +1 Carisma

Honra: 1,5

Perícias: Caligrafia, Corte, Enganar (Sedução), Etiqueta (Sinceridade), Investigação (Interrogatório), qualquer Perícia Alta, qualquer Perícia Baixa.

Equipamento: Wakizashi, tanto, kimono de corte, kimono e sandálias, kit de viagens, 15 koku.

Técnicas:

Nível 1: Fraqueza é Minha Força

Um Cortesão Bayushi instintivamente sente as falhas alheias, e se aproveita delas. Sempre que você fizer uma Rolagem Disputada de Perícia Social, você ganha um Aumento Gratuito para cada 2 pontos de Desvantagem de seu oponente que você estiver ciente. Se seu oponente tem Desvantagens que você ainda não conhece, você ganha, ao invés disso, um Aumento Gratuito para cada 4 pontos de suas Desvantagens, mas sabe quantos Aumentos você tem e assim imediatamente sente que há algo a mais para aprender sobre seu oponente. Desvantagens possuídas sem que dêem Pontos de Personagem, todavia, contam para o valor normal. Qualquer momento em que você tenha sucesso em uma Rolagem Disputada de Perícia Social, você ganha um Aumento Gratuito em sua próxima Rolagem Disputada de Perícia Social contra esse oponente.

Nível 2: Águas Rasas

A mais forte das estruturas tem um ponto fraco, e o olho atento de um Cortesão Bayushi é treinado para achar essas fraquezas. Você pode observar um alvo por uma simples rodada e fazer uma Rolagem Disputada de Carisma para aprender seu Atributo mais baixo (Vácuo conta como um Atributo para propósitos dessa Técnica) e seu Nível nesse Atributo. Você pode fazer Aumentos nessa rolagem para aprender Atributos adicionais, do mais baixo para o mais alto. Quando um oponente tenta usar uma Perícia ou Técnica para determinar seus Atributos, você pode gastar um Ponto de Vácuo para lhe dar uma informação falsa.

Nível 3: Segredos são Marcas de Nascença

A esse nível de treinamento, o cortesão é mais talentoso em escavar os segredos alheios. Obtendo sucesso em uma Rolagem Disputada de Carisma durante uma conversa, você pode aprender informações úteis sobre um oponente. O oponente deve escolher revelar uma das seguintes opções a você: duas Desvantagens (à escolha dele), todas as Vantagens, seus três maiores Atributos, ou os Níveis e Ênfases de suas Perícias. Se o alvo escolher algo que não seja suas Desvantagens, ou revelar informação que você já saiba, esse alvo não pode re-rolar 10's em Rolagens Disputadas de Perícias Sociais contra você por um dia inteiro. Você não pode usar essa Técnica contra o mesmo oponente mais que uma vez por dia.

Nível 4: Suave Ferrão do Escrutínio

Um Cortesão Bayushi trama uma trajetória de rumores para minar a reputação de seu inimigo; aqueles relacionados com os Bayushi são sábios para não resistirem às suas demandas. Quando usando a Ênfase Boatos da Perícia Corte para espalhar um boato, seu Nível de Glória é aumentado pelo seu Nível de Escola. Você não precisa declarar Aumentos para disfarçar o fato que você é a origem de quaisquer rumores que espalhe (porém, se você quiser dar crédito ao rumor, você pode). Se você possui a Vantagem Chantagem, você pode escolher quais dados o personagem Chantageado mantém em qualquer Rolagem Disputada de Perícia Social contra você. Você pode adicionar seu Anel de Ar para todas as Rolagens Disputadas de Perícias Sociais contra um oponente se você sabe o Nível do Atributo que seu oponente está usando na rolagem.

Nível 5: Sem Mais Máscaras

A esse nível de competência, a habilidade de um Cortesão Bayushi de manipular a verdade é tanta que ele pode alterar completamente a maneira que um inimigo é percebido nas cortes. Se você usar a Ênfase Boatos da Perícia Corte para espalhar um boato com sucesso e gastar um Ponto de Vácuo, você pode dar ao alvo uma das seguintes Desvantagens: Má Reputação, Obrigação (ao indivíduo de sua escolha) (4 pontos), ou Azar (6 pontos, aplicado apenas a Rolagens de Perícias Sociais — se o alvo é um NPJ você decide quanto o Azar ocorre). Pessoas que ouçam os boatos sabem que você impôs as Desvantagens por iniciar o rumor. O alvo não recebe pontos pela Desvantagem. Se o alvo confrontar você publicamente e fizer uma Rolagem Disputada de Carisma denunciando você como o caluniador, a Desvantagem é permanentemente removida. Você deve continuar a espalhar o boato e gastar um Ponto de Vácuo por dia, ou as pessoas pararão de falar sobre o rumor e a Desvantagem desaparece.

Ator Shosuro

Bônus: +1 Carisma
Honra: 1,5
Perícias: Atuação (Disfarce), Corte, Enganar, Etiqueta (Sinceridade), Facas, Furtividade, qualquer Perícia.
Equipamento: Katana, wakizashi, tanto, aiguchi, 3 kimono de várias cores, kit de viagens.

Técnicas:

Nível 1: Um Escorpião Tem Mil Corações

Um ator Shosuro é treinado a usar todos os possíveis significados para influenciar as opiniões alheias, certificar-se que seus segredos permanecem protegidos de perto. Você rola (mas não mantém) um número de dados adicionais igual a seu Nível de Escola quando usando a Perícia Atuação ou quando tentando persuadir alguém usando uma Perícia Social. Você também adiciona seu Anel de Ar ao seu NA de Acerto.

Nível 2: O Ferrão do Escorpião

A família Shosuro emprega um bom número de assassinos, mas ocasionalmente precisam chamar seus atores para servir em tal capacidade. Quando atacando um oponente que não esteja ciente de seu ataque, o número máximo de Aumentos que você pode fazer não é limitado pelo seu Vácuo ou pelo seu Nível de Perícia. Você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Nível de Escola em todas as rolagens da Perícia Facas. Você pode também adicionar seu Anel de Fogo às rolagens de Iniciativa.

Níveis 3 a 5: As Mil Máscaras

Desde o momento que começam seu treinamento, atores Shosuro são ensinados a adotar os maneirismos e costumes de outros clãs e famílias. Usando tanto associação como também a assistência de estudantes veteranos espalhados pelo Império, os atores começam a criar pessoas ficcionais e montam redes de contatos em outras regiões. No Rank 3, é garantida uma persona a você que está pronta para ser ativa, significando que você pode usar agora essa persona quando viajando. São dados a você os trajes apropriados para esta persona (em forma do Equipamento inicial de outra Escola) e você pode distribuir 10 níveis em Perícias que o ajudem a sua personalização. Essas Perícias são compradas separadamente de suas outras Perícias e não contam a seu total de Perspicácia (apesar de Níveis adicionais comprados com pontos de experiência contarem em separado começando do Rank 1 para propósitos de Perspicácia). Você não pode posicionar mais Ranks que seu Nível de Escola + 2 em nenhuma perícia. Você ganha uma persona adicional, equipamento complete e 10 pontos adicionais no Rank 4 e novamente no Rank 5. Se preferir, você pode usar esses Ranks de Perícia adicionais para profundo desenvolvimento de uma persona existente em vez de adotar uma nova. Você pode ter múltiplos e separados exemplos da mesma perícia. Por exemplo: você pode possuir Furtividade no Rank 2 normalmente e sua primeira persona Furtividade no rank 3. Benefícios de Níveis de Maestria de Perícias não são ganhos pelas

persona. Requer-se dez minutos (e uma ação simples a cada rodada) para mudar para uma persona estabelecida, mas você pode mudar de volta a sua personalidade normal como uma Ação Livre. Enquanto em uma persona, você pode usar também as Perícias de sua personalidade interior livremente.

Sabotador Bayushi

Bônus: +1 Inteligência
Honra: 1,5
Perícias: Atuação, Enganar, Engenharia, Explosivos, Fechaduras, Venenos, Furtividade (Ocultar).
Equipamento: Katana, wakizashi, kimono, armadura leve, kit de viagens, qualquer arma, 2 koku.

Técnicas:

Nível 1: As Pegadas de Bayushi

Os Sabotadores Bayushi são destruidores invisíveis atacando alvos militares como os Shosuro atacam os políticos. Você rola e mantém um número de dados adicionais igual a seu Nível de Escola em todas as rolagens de Furtividade. Quando gasta um Ponto de Vácuo para ganhar 1k1 nas rolagens de suas Perícias de Escola, você ganha 2k2 no lugar. Adicionalmente, você adiciona seu Anel de Ar ao total de sua Iniciativa.

Nível 2: Procurando Fraquezas

Um verdadeiro sabotador pode instantaneamente acessar as falhas em qualquer objeto e entender instantaneamente os meios pelos quais ele pode ser destruído. Você pode estudar um objeto inanimado (arma, armadura ou outro objeto) ou construção por uma rodada e fazer uma rolagem Simples de Percepção (NA 15). Se

obtiver sucesso, você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Nível de Escola em rolagens de Engenharia ou Explosivos para destruí-lo, caso for uma construção, ou em rolagens de ataque para a manobra Desarme. Armas desarmadas e objetos são derrubados, armaduras desarmadas não conferem bônus para o NA de Acerto. (Desarmar armaduras requer uma Rolagem Disputada como normal na qual seu oponente usa sua Agilidade + Defesa. Isso não é possível normalmente, mas é uma função desta Técnica.) Adicionalmente, você adiciona seu Anel de Fogo a seu NA de Acerto.

Nível 3: A Alma do Bayushi

Um sabotador é um predador e reconhece quando outros predadores o estão caçando. Você nunca sofre penalidades de Iniciativa por ser surpreendido ou ferido. Desde que esteja consciente e livre, seu NA de Acerto nunca pode ser reduzido por magias ou técnicas dos oponentes, a menos que a magia ou técnica tenha, respectivamente, Maestria ou Rank superior a seu Rank. Adicionalmente, você adiciona o dobro de seu Anel de Ar ao total de sua Iniciativa, substituindo o bônus ganho no primeiro Rank.

Nível 4: Sem Erros

Um sabotador não deve permitir nunca que sua missão seja ameaçada em um evento que ele seja notado, mas deve eliminar o problema o mais rápido possível. Você pode fazer um ataque adiciona por rodada. Você adiciona o dobro de seu Anel de Fogo a seu NA de Acerto, substituindo o bônus ganho no segundo Rank.

Nível 5: Seguir as Pinças

Um verdadeiro estudante dos mestres Bayushi domina muitos trabalhos sujos e os usa para efeitos brutais contra os inimigos do Escorpião. Quando fazendo uma rolagem com uma Perícia de Escola, seus dados explodem em 8s, 9s e 10s. Esse efeito pode ser usado apenas uma vez por dado por rolagem. Então se você rola um 8 e então re-rola um 9 no mesmo dado, ele explode apenas uma vez. Se você rola um 8 e então um 10, o 10 explode normalmente. Adicionalmente, você adiciona o triplo de seu Anel de Ar ao total de sua Iniciativa, substituindo o bônus ganho no terceiro Rank.

Shinobi Shosuro

Bônus: +1 Reflexos
Honra: 0,5
Perícias: Atletismo, Enganar, Defesa, Kenjutsu, Projéteis Ninja, Furtividade (Esgueirar), Submundo.
Equipamento: Wakizashi, ninja-to, dez shuriken, qualquer arma, armadura ashigaru, roupa negra, kimono e sandálias, kit de viagens, 10 koku.

Técnicas:

Nível 1: A Sombra Não Tem Máscara

Um Shinobi é rápido e alerta, sempre preparado para o combate. Você rola e mantém um número adicional de dados igual ao seu Nível de Escola em todas as Rolagens de Furtividade. A Postura de Defesa Total não interfere em seu movimento. Você é sempre considerado em Defesa Total exceto que declare o contrário.

Nível 2: A Sombra Não Tem Misericórdia

O Shinobi ataca rapidamente das sombras, sem se conter. Seus Aumentos em Rolagem da Perícia Furtividade e rolagens de ataque contra pessoas que não saibam onde você está não são limitados pelo seu Vácuo. Se você está usando uma Perícia para a qual você tem a Vantagem Grande Potencial, você ganha dois Aumentos Gratuitos. Você pode adicionar duas vezes o seu Anel de Fogo ao seu NA de Acerto quando não estiver usando armadura.

Nível 3: A Sombra Não Tem Forma

Um Shinobi que tenha alcançado esse nível de perícia pode se mover com uma seqüência de movimentos enganadores. Os inimigos têm dificuldade para atacar tal oponente, nunca exatamente certos da localização do Shinobi. Na sua ação, você pode aumentar seu NA de Acerto por qualquer número até seu Fogo x 5. Todos os seus Nas exceto os para rolagens de Furtividade, Defesa e Atletismo sofrem uma penalidade idêntica até o seu próximo turno. Usar a Perícia Furtividade para Esgueirar não interfere mais em seu movimento.

Nível 4: A Sombra Não Tem Matéria

Um Shinobi se move com tamanha velocidade e precisão que pode fazer que seu alvo hesite, dando-lhe o tempo necessário para desferir o golpe mortal. Você agora pode fazer um ataque adicional por rodada. Uma vez por rodada, você pode gastar um Ponto de Vácuo e fazer uma rolagem de Agilidade/Furtividade quando um oponente atacar você ou invocar um feitiço que o alveje. Se sua rolagem for maior que a dele, o ataque automaticamente erra ou o feitiço automaticamente falha. Você não pode fazer um ataque adicional na rodada seguinte à do uso dessa habilidade.

Nível 5: A Sombra Não Tem Alma

Um mestre da escola Shinobi raramente é visto em combate, pois quando percebem que ele está lá, o destino do inimigo já está selado. A dificuldade sofrida pelo uso de A Sombra Não Tem Forma agora é igual à metade do aplicado ao seu NA de Acerto. Seus 7's, 8's e 9's explodem assim como se fossem 10's em qualquer rolagem de dano contra um oponente que não saiba onde você está. Esse efeito pode ser usado apenas uma vez por dado por rolagem. Assim, se você rola um 8, então re-rola um 9 no mesmo dado, ele explode apenas uma vez. Se você rolar um 8 e então re-rolar um 10, o 10 explode normalmente.

Caminhos do Escorpião

Espadachim das Mentiras Confusas

Rank da Técnica: 2

Entrada: Bushi Bayushi 1
Saída: Bushi Bayushi 2

Técnica: A Espada Negra das Mentiras Confusas

O Espadachim das Mentiras Confusas sucede onde qualquer samurai normal poderia cair. Você imediatamente ganha um nível da Vantagem Sorte, mesmo se já tiver os três níveis de Sorte. Quando confrontando um oponente de maior Rank de Perspicácia, você rola e mantém um número de dados adicionais igual à diferença em rolagens de ataque, mas nunca mais dados que seu nível na Vantagem Sorte. Adicionalmente, você rola e mantém este mesmo número de dados em todas as situações de vida ou morte fora de combate (tais como tentando escalar sobre um barril de piche).

Se você sempre recuar diante de um membro superior ou técnico, você não pode usar esta técnica por um dia inteiro.

Espadachim das Mentiras Confusas

Rank da Técnica: 2
Entrada: Bushi Bayushi 1
Saída: Bushi Bayushi 3

Técnica: A Espada Negra das Mentiras Confusas

Quando diante de um inimigo de maior Rank de Perspicácia, o bushi rola e mantém um número de dados adicionais igual à diferença, mas nunca mais dados que seu rank na Vantagem Sorte. Adicionalmente, o bushi rola e mantém um número de dados adicionais igual a seu nível na Vantagem Sorte a qualquer momento que encarar uma situação de vida ou morte fora do combate.

Infiltrador Bayushi

Rank da Técnica: 3
Entrada: Bushi Bayushi 2
Saída: Shinobi Shosuro 1

Técnica: Ataque Concentrado

Você pode gastar um Ponto de Vácuo para forçar todos os oponentes a até 4,5m a gastarem um Ponto de Vácuo adicional para usarem quaisquer de suas Técnicas, magias, kiho ou kata pelas próximas cinco Rodadas. Se uma habilidade não requer o gasto de Vácuo, ela agora custa um Ponto de Vácuo. Adicionalmente, você ganha um Aumento Gratuito extra para cada rodada que Focar.

Perna Dobrável

Pré-requisitos: Jiujutsu (Atemi) 3
Rank da Técnica: 3
Entrada: Bushi Bayushi 2 ou Sabotador Bayushi 2
Saída: Bushi Bayushi 1 ou Sabotador Bayushi 1 (entrar na Escola oposta)

Técnica: Quebrando a Fundação

O mestre da Perna Dobrável compreende que roubando um oponente de sua postura, você fere seu espírito antes mesmo de ferir seu corpo. Fazendo precisos ataques contra pontos vulneráveis, você pode gastar um Ponto de Vácuo após fazer, com sucesso, uma rolagem de ataque de Jiujutsu (Atemi) para infligir um dos seguintes efeitos sobre seu alvo:

Reduzir a efetividade de qualquer armadura não-mágica em 5 (permanece até ser reparada por um armeiro).

Reduzir qualquer bônus ao NA de Acerto de seu oponente oriundo de uma Técnica ou Vantagem dobrando seu Nível na Perícia Jiujutsu por três rodadas.

Reduzir o Nível de Perícia Defesa efetivo em 2 Ranks por 3 rodadas. Todas as Habilidades Mestras de Defesa que requeiram um rank de perícia mais alto que o Rank de Perícia de Defesa efetivo do alvo é suspenso pela duração do efeito.

Guarda de Elite Bayushi

Pré-requisitos: Conhecimento: Qualquer Escola de Bushi de Clã Maior 3
Rank da Técnica: 4
Entrada: Bushi Bayushi 3
Saída: Bushi Bayushi 4

Técnica: Os Olhos de Meu Inimigo

Os guardiões de elite do Kyuden Bayushi são treinados para adaptar seu conhecimento para qualquer inimigo que lidem, achando similaridades onde nada existe e expondo até a mais bem escondida fraqueza. Você ganha um ataque adicional por rodada. Esse ataque pode ser usado apenas contra oponentes que possuam ranks da Escola a qual você possui Conhecimento. Você pode também usar esse ataque adicional contra oponentes sem ranks de Escola quando sua iniciativa for inferior à sua.

Mestre das Proteções Yogo

Rank da Técnica: 3
Entrada: Shugenja Yogo 2
Saída: Shugenja Yogo 3

Técnica: Maestria das Barreiras

Os Mestres das Proteções Yogo selecionam os mais promissores jovens estudantes Yogo e os ensinam a verdadeira magia protetora. Aqueles que se sobressaírem são considerados para se unirem ao Kuroiban. Para cada Aumento feito com sucesso por você quando conjurando uma proteção ou conjurando uma magia com Símbolo no título, você ganha um Aumento Gratuito que não pode ser usado para aumentar o total final de sua rolagem em 5.

Kuroiban

Pré-requisitos: Conhecimento: Terras Sombrias 3 ou Conhecimento: Maho 3
Rank da Técnica: 4
Entrada: Shugenja Soshi 3 ou Shugenja Yogo 3
Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank 4

Técnica: A Vigília Negra

O Kuroiban é ensinado a procurar as trevas e destruí-las, apesar de não ao custo de suas outras habilidades. Se um ataque ou magia seus causar dano a uma pessoa ou criatura, você pode gastar um Ponto de Vácuo para imediatamente saber se o alvo possui qualquer nível de Mácula das Terras Sombrias.

Consorte de Ichiba

Rank da Técnica: 4
Entrada: Qualquer Escola do Escorpião Rank 3
Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank 4

Técnica: Técnica de Ichiba

Yogo Ichiba foi o maior prodígio financeiro que o Escorpião já produziu. Ele poderia ter sido conhecido através do Império se não quisesse permanecer invisível. Seus estudantes partilham sua habilidade e métodos confirmando como prósperos e de sucesso em seus tratos. A cada mês, você ganha um montante de koku igual a seu Nível de Escola x 10 enquanto você permanecer no Império. Você também pode gastar um Ponto de Vácuo para re-rolar qualquer rolagem de Perícia Social, mantendo a melhor das duas rolagens. Você pode usar essa habilidade uma vez por rolagem.

Técnica de Naseru

Rank da Técnica: 5
Entrada: Cortesão Bayushi 4
Saída: Cortesão Otomo 1

Técnica: Técnica de Naseru

Você é adepto de ler os segredos mais bem guardados dos outros. Quando fazendo qualquer rolagem disputada de uma Perícia Social envolvendo Percepção ou Carisma, seus 8s e 9s explodem como se fossem 10s. Este efeito pode ser usado apenas uma vez por dado por rolagem. Então, se você rola um 8 então re-rola um 9 no mesmo dado, ele só explode uma vez. Se você rola um 8 e então re-rola um 10, o 10 explode normalmente.

Naseru de longe não ensinou a ninguém esta Técnica preferindo manter tal vantagem substancia consigo. Se alguém ganhar sua confiança inequívoca, ele pode compartilhar este segredo.

Yojimbo Shosuro

Rank da Técnica: 2
Entrada: Shinobi Shosuro 1 ou Ator Shosuro 2
Saída: Shinobi Shosuro 2

Técnica: Guardião das Sombras

A maior vantagem do Yojimbo Shosuro sobre um yojimbo bushi é seu grande entendimento das sombras e dos inimigos que se ocultem nelas. Para propósitos desta Técnica, seu Nível de Escola de Shinobi Shosuro é considerado maior em um. Você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Nível de Escola de Shinobi Shosuro em rolagens de Batalha ou Investigação

para notar perigos escondidos ou armadilhas que poderiam ameaçar sua concentração. No início de um combate, você pode fazer uma Rolagem Disputada de Carisma/Furtividade contra cada oponente. Se eles não estiverem cientes de sua presença, você pode adicionar o dobro de sua Furtividade ao resultado destas rolagens. Se você vencer todas as Rolagens Disputadas, você ganha uma ação de rodada completa para agir antes que todos façam.

Escolas Avançadas do Escorpião

Supai Escorpião

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Carisma 5, Inteligência 5

Perícias: Corte 5, Enganar 5, Etiqueta 5, Furtividade 3.

Vantagens: Chantagem (em, ao menos, três indivíduos), Honra Incerta.

Outros: Todos os Supai devem possuir a Desvantagem Segredo Obscuro e devem passá-lo a seus sensei quando se juntando a escola.

Técnicas:

Nível 1: As Profundezas da Desonra

Para desenterrar os segredos que beneficiam o Escorpião, um verdadeiro Supai deve ser absolutamente brutal e desejoso em executar os mais baixos atos sem desgosto ou hesitação. Quando fazendo qualquer rolagem de Perícia Social, você pode gastar um Ponto de Vácuo para rolar um número de dados adicionais igual a cinco menos seu Nível de Honra. Você adiciona seu Anel de Ar ao total de qualquer Rolagem de Perícia usando uma Perícia requerida para entrar nesta escola.

Nível 2: Maestria das Marionetes

Aqueles que são fracos e inadequados não são nada mais que peças para o Supai. Você pode fazer uma rolagem disputada de Carisma contra qualquer alvo que escolha. Se obtiver sucesso, você ganha um número de dados adicionais em qualquer rolagem de Perícia Social feita com aquele indivíduo igual à metade dos pontos ganhos por aquele inimigo por Desvantagens. Este efeito permanece pelo resto do dia. Essa rolagem pode ser feita apenas uma vez por dia por oponente.

Nível 3: Disfarce Suas Mentiras na Verdade

Um Supai trança suas mentiras com a verdade usando uma forma única de auto-hipnose desenvolvida pelo Escorpião para constantemente reafirmar a si mesmo que as mentiras que ele conta são a verdade. A Técnica causa algum leve desconforto, mas é completamente efetiva em outros. Gastando um Ponto de Vácuo, você força qualquer tentativa de determinar se você está mentindo ao requerimento de uma rolagem disputada de Percepção/Corte contra seu Carisma/Enganar. Você ganha um bônus à sua rolagem igual ao triplo de seu Rank em Enganar. Se obtiver sucesso, seu oponente acredita que você está falando a verdade. Se você usar esta Técnica para fazer afirmações que são grosseiras e obviamente falsas (“A Armadura de Lorde Kurohito é roxa e preta!”), você rapidamente ganha a Desvantagem Má Reputação (Lunático). Adicionalmente, você adiciona o dobro de seu Anel de Ar ao total de qualquer Rolagem de Perícia usando uma Perícia requerida para entrada nesta Escola, substituindo o benefício recebido no Rank 1.

Tejina Shosuro

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Vácuo 4

Perícias: Conhecimento: O Nada 4, Furtividade 4

Outros: Apenas shugenja do Escorpião podem se juntar a esta Escola. Estudantes da Escola de Shinobi Shosuro podem fazê-lo, mas os Níveis dos requerimentos de todos os Anéis e Perícias aumentam em 2. Personagens que foram shugenja previamente usam seu Rank de Perspicácia quando determinando quais magias do Nada (veja abaixo) são capazes de conjurar. Personagens shinobi usam apenas seu Nível de Escola Shinobi.

Técnicas:

Nível 1: Sombras e Ar

Estudantes do Nada aprendem a acessar a menor fração dessa infinita força primordial, tecendo uma nova forma de magia que se equilibra delicadamente entre o Vácuo e o Nada. Você perde todas as afinidades formais e ganha afinidade por magias do Nada. Você é instruído nos caminhos do engano, aprendendo 3 novas magias baseadas no Nada. Você também rola um número de dados adicionais igual a seu Nível de Escola em todas as rolagens de Enganar e Furtividade.

Nível 2: A Alma Silenciosa

Você rola um número de dados adicionais igual a seu Nível de Escola em todas as tentativas de conjurar com sutileza e em quaisquer Rolagens Disputadas feitas para ocultar sua conjuração de magia de observadores (veja página 225 de L5F RPG). Seu Vácuo é considerado um maior para propósitos de determinação de quantas magias do Nada você pode conjurar diariamente.

Nível 3: Uma Brisa Vazia

Focando sua vontade, um Tejina Shosuro pode fundir seu chi com Nada, tornando-se muito mais difícil de ferir com armas convencionais. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para ganhar Carapaça 4 por 1 minuto. Armas feitas de cristal sobrepujam sua Carapaça. Esta habilidade não pode ser usada cumulativamente.

Magias do Nada

Para propósitos de magia elemental, essas magias são consideradas magias do Vácuo (apesar de a Vantagem Ishiken-do não ser requerida para conjurá-las).

Abraço de Goju

Maestria: 4
Duração: 1 hora
Área de Efeito: Si
Alcance: Si
Esta magia é similar a Toque de Goju, exceto que mais habilidades são ganhas enquanto o shugenja consegue uma conexão mais profunda com o Nada. Ele ganha todos os benefícios e fraquezas de Toque de Goju. Adicionalmente, todos os feitiços que o alvejem têm seu NA aumentado em 5 + rank, e ele ganha dois aumentos gratuitos em todas as rolagens de furtividade. Enquanto esta magia está em efeito, o shugenja perde quaisquer vantagens ancestrais que ele tenha.

Abrigo do Dragão Sombrio

Maestria: 5
Duração: Instantânea
Área de Efeito: 1 alvo
Alcance: Toque
Com este feitiço, uma centelha do Dragão das Sombras, a encarnação das trevas, é chamado para temporariamente habitar o alvo. Apesar de o Dragão deixá-lo após um pequeno momento, o alvo é alterado para sempre. O poder do Nada permanece em um buraco permanente na alma do alvo. O alvo é para sempre um Goju, um dos demônios ninja servos do Jigoku. Ele imediatamente ganha dois pontos sombrios, e pode adquirir mais normalmente.
Esta magia leva três horas para conjurar. Conjurar esta magia requer que o alvo permaneça imóvel pela duração sob uma mortalha de tecido feito nas terras sombrias. No fim do tempo, ao alvo é permitida uma rolagem disputada para resistir: o conjurador rola Nível de Escola somado aos pontos sombrios mantendo Nível de Escola, contra a terra do alvo somada a honra mantendo a terra. Se tiver sucesso na rolagem disputada, o alvo se torna permanentemente imune a esta magia.
Este feitiço pode ser conjurado como maho de maestria 6. Imunidade a esta magia pode ser comprada como uma vantagem ao custo de um ponto chamada "Sopro da Pureza".

Atacando o Nada

Maestria: 5
Duração: 3 rodadas
Área de Efeito: Si
Alcance: Si
Esta magia permite ao conjurador atacar os muitos filamentos da existência das vítimas, causando feridas anormais e danos sérios como se não simplesmente as ferisse – ele as desfaz. Todos os 8s e 9s para ataque ou dano são rolados novamente como se fossem 10s. Adicionalmente, se ele rolar 10 três vezes no mesmo dado contra um oponente quando rolando o dano, o oponente imediatamente desce ao nível de feridas Caído, e o ataque não causa o dano favorecido. O conjurador deve gastar todo o seu vácuo disponível para conjurar este feitiço, ao mínimo de 5.

Bênção das Trevas

Maestria: 3
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Si
Alcance: Si
O conjurador brevemente toma a forma de sombra – imaterial e intangível. Esta forma permanece apenas o suficiente para se esquivar completamente de um único ataque. O ataque falha automaticamente (mesmo se ela pudesse acertar automaticamente, como um ataque da técnica rank 3 do Arqueiro Tsuruchi).

Caminhada Silenciosa

Maestria: 3
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Si
Alcance: Si
O shugenja deve estar próximo a uma sombra de seu tamanho ou maior quando conjura esta magia. A magia o transporta para outra sombra a até 60m que ele consiga ver quando conjurando este feitiço.

Criança de Goju

Maestria: 5
Duração: 1 hora
Área de Efeito: Si
Alcance: Si
Similar ao efeito de Abraço de Goju, essa magia mantém todas as fraquezas e habilidades da magia. Adicionalmente o conjurador ganha a velocidade e poder incríveis da Escuridão Enganosa. Ele perde a habilidade de gastar pontos de vácuo pela duração da magia, sua força, seu vigor, seus reflexos e sua agilidade são considerados dois a mais.

Escurecendo o Véu do Sono

Maestria: 1
Duração: 1 hora
Área de Efeito: 1 alvo
Alcance: Toque
Com um toque, o conjurador faz com que uma criatura que já esteja dormindo continue dormindo em um sono profundo. O alvo não acordará por si mesmo enquanto a

magia durar. Outra personagem pode acordá-lo violentamente causando um rank de feridas de dano.

Forçar Shuriken

Maestria: 1
Duração: 3 minutos
Área de Efeito: Até cinco armas atiradas.
Alcance: Toque
O conjurador encanta até cinco armas de arremesso (comumente shurikens, mas quaisquer armas podem ser encantadas) para danificar significantemente criaturas que eles normalmente não afetariam. Cada próximo ataque da arma ignora carapaça, invulnerabilidade, e quaisquer habilidades ou técnicas que poderiam ignorar ou reduzir o dano causado.

Fortalecendo a Sombra da Alma

Maestria: 4
Duração: 1 hora
Área de Efeito: Um alvo
Alcance: 3m
Esta traiçoeira magia é similar à magia Abraço de Goju, exceto que ela força o carinho do Nada sobre um alvo contra a vontade. O alvo desta magia perde dois pontos de vácuo extras cada vez que gastar um ponto de vácuo, e não ganha os benefícios de Ancestrais. (Um alvo com menos de três pontos de vácuo pode gastar pontos de vácuo normalmente, mas perde todos os seus pontos de vácuo remanescentes quando o faz.)

Fúria Ciumenta de Ededei

Maestria: 1
Duração: 2 minutos
Área de Efeito: 9 metros de raio
Alcance: 30m
O conjurador trás adiante uma luz faminta com sua magia chamada por Goju Ededei, o lendário "Ladrão de Olhos". Essa luz cintila brilhantemente ofuscando qualquer criatura que olhe para a área (aumentando o NA de qualquer atividade física em 5) que não faça em uma rolagem de reflexos contra um NA 10. Após o flash, a área cresce escura e não pode ser penetrada pela visão mortal sem auxílio. Apenas aqueles que vêem na escuridão total, como os Goju, podem ver nesta área.

Gêmeo Sombrio

Maestria: 2
Duração: 10 rodadas
Área de Efeito: Uma imagem
Alcance: Meio metro.
Esta magia cria uma cópia do conjurador, permanecendo meio metro a sua direita ou a sua esquerda. A cópia é uma imagem, apesar de a mágica do feitiço permitir ao conjurador trocar de lugar com a cópia toda rodada. Por causa disso, se alguém tenta atacar o conjurador em combate antes que ele tenha agido na rodada, ele tem uma chance de acertar o alvo errado. O NA do shugenja é aumentada em 15 enquanto ele não agir essa rodada e ainda é aumentada em 5 após isto. Ele ainda ganha um aumento gratuito quando atacando afinal oponentes têm se defender tanto do shugenja quanto da cópia.

Irmão Sombrio

Maestria: 5
Duração: 5 rodadas
Área de Efeito: Uma imagem
Alcance: Meio metro
Esta magia produz uma duplicata completa do shugenja que salta para a existência a partir das sombras que o cerquem (e ela não pode ser conjurador onde não existem sombras presentes). Essa cópia é sólida e bastante real, possuindo todas as perícias do conjurador, mas pela metade dos níveis (arredondados para baixo) e metade de suas feridas. A cópia não pode falar. O conjurador pode direcionar a cópia para atacar o mesmo alvo que ele esteja atacando a cada rodada, ou tomar qualquer ação que ele poderia ser capaz de fazer. O Irmão Sombrio não sofre penalidade de feridas, mas é destruído se sofrer feridas suficientes para levar o conjurador ao nível Caído. Armas de cristal causam o dobro do dano normal à cópia, e se algum dado de dano for rolado novamente duas vezes (dois dez rolados no mesmo dado) quando ferindo o Irmão, ele é destruído.

Lâmina do Nada

Maestria: 3
Duração: 3 rodadas
Área de Efeito: Si
Alcance: Si
Desenhando a energia do Nada em si mesmo, e shugenja é capaz de interromper os padrões da realidade em outros com seus ataques. Enquanto seu feitiço está em efeito, ele rola novamente 9s para ataque e dano como se fossem 10s. Se o shugenja rolar 10 duas vezes (ou mais) no mesmo dado de dano, ambos, ele e seu oponente, perdem um ponto de vácuo, se tiverem pontos de vácuo remanescentes. Objetos inanimados danificados pelo conjurador enquanto sob o efeito desta magia são destruídos como normal, apesar de que eles parecem ter sido evaporados ou dissolvidos em vez de simplesmente quebrados.

Mão Escondida

Maestria: 3
Duração: 5 minutos
Área de Efeito: 12 metros
Alcance: Si
Esta magia permite ao conjurador usar suas mãos como se elas estivessem a até doze metros mais longe que elas normalmente estão. Isso significa que o conjurador pode chegar à bolsa de alguém como se ela estivesse bem ao lado dele, ou abrir uma tela shoji como se estivesse do outro lado do quarto. Esta magia requer que o conjurador verdadeiramente mova suas mãos no caminho que ele queira mover o objeto (o que significa, além disso, que ele não pode simplesmente fazer algo voar na direção dele a menos que ele a jogue sobre si mesmo). O que pode e o que não pode ser movido são determinados exatamente como se o conjurador estivesse o movendo com suas próprias mãos. O conjurador pode mover um item à distância que ele poderia mover usando apenas suas mãos sem mover seus pés, apesar de poder movê-los, "deixá-los ir", e pegá-los mais uma vez. Ele pode levantar 15 quilogramas por Nível de Escola, ou empurrar o dobro

deste peso. Pela duração da magia, as mãos do conjurador são imateriais e não podem segurar nada.

Reflexão da Memória

Maestria: 1
Duração: 10 minutos
Área de Efeito: Um alvo
Alcance: 12m
Quando esta magia é conjurada, o shugenja escolhe um alvo para afetar com ela. Enquanto a magia está ativa, o alvo não se lembrará de ver o conjurador depois dele sair. O alvo se lembrará de alguém, mas sua memória desenhará um vazio pela duração desta magia. Qualquer tentativa de lembrar a discrepância ("Você sabe, logo que Miyoko desapareceu, eu lembro de alguém ter estado no cômodo, mas não lembro quem era...") da parte do alvo encontrará falha absoluta, não importa o quão óbvia essa conexão seja. Outros, no entanto, provavelmente notarão facilmente a conexão se mencionada.

Silenciar Som

Maestria: 1
Duração: 10 minutos
Área de Efeito: Especial
Alcance: 3m
Esta magia é conjurada em um único objeto de até um metro de diâmetro. Ela previne do objeto criar qualquer som, incluindo som causado por se mover sobre outras superfícies. Se for conjurada em uma flecha antes de ser atirada, ela passará silenciosamente pelo ar e não fazer absolutamente nenhum som mesmo que bata em uma parede de pedra e quebre. Se a magia é conjurada em uma pessoa calçada ou equivalente, o alvo rola (mas não mantém) um dado extra em rolagens de furtividade.

Sussurros do Nada

Maestria: 1
Duração: 5 minutos por Nível de Escola
Área de Efeito: Si
Alcance: Si
O conjurador retira com força as sombras ao seu redor ocultando o som que ele faz. O conjurador rola e mantém um número de dados extras iguais a seu Anel de Ar somado ao Nível de Escola em todas as rolagens de Furtividade, e não é limitado por seu anel de vácuo ao número de aumentos que pode fazer na perícia Furtividade.

Toque Sombrio

Maestria: 2
Duração: 2 rodadas
Área de Efeito: Um alvo
Alcance: 9m
O shugenja força a essência do Nada a tocar o espírito do alvo, deixando marcas nele por um curto momento. O alvo desta magia rola um dado a menor em todas as rolagens de perícias (mínimo de um) enquanto a força perturbadora da magia altera seu corpo e alma.

Toque da Shosuro

Maestria: 1
Duração: 1 minuto
Área de Efeito: Um objeto
Alcance: 3m
O conjurador faz com que um objeto se torne menos "ancorado" na realidade, fazendo tornar-se menos substancial e sólido. Essa magia pode ser conjurada em um objeto de até 1,5m³ de tamanho (ou equivalente; praticamente todas as armas e armaduras estão dentro desta categoria) o qual perde metade de seu peso normal, e se torna difícil de agarrar por se tornar menos "real". Se conjurada em uma arma ou armadura, esta magia tem seu NA acrescido como se estivesse sendo conjurada na pessoa que a está portando. Armas rolam e mantêm um dado a menos de dano (mínimo um), e armaduras perdem 5 de seu bônus no NA quando afetadas por esta magia (bônus de NA mínimo de +0).

Toque de Goju

Maestria: 3
Duração: 1 hora
Área de Efeito: Si
Alcance: Si
Esta é uma magia perigosa, um que invoque um aspecto mais profundo do Nada como o que Goju uma vez teve. Quando esta magia é conjurada, o shugenja retira algumas das forças de alguém tocado pela Escuridão Enganosa. Ele ganha resistência a dano que não sejam armas cristalinas ou especialmente abençoadas, ignorando as primeiras 10 feridas causadas por armas de cada ataque. Adicionalmente, ele tem visão noturna perfeita. Armas de cristal ou nemuranais, no entanto, causam o dobro do dano normal quando o acertarem.

Caçador de Sombras
Escorpião

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Carisma 4, Percepção 4, Vácuo 4

Perícias: Caça 4, Investigação 5, Conhecimento: Escuridão Enganosa 3, Furtividade 5.

Vantagens: Coração Vingativo (Goju e Ninube)

Outros: Você pode ignorar o requerimento da Vantagem Coração Vingativo aumentando todos os Requerimentos de Perícias em um.

Técnicas:

Nível 1: O Ataque do Correto

O Caçador de Sombras viaja nas trevas para caçar os inimigos de seu clã. Você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Rank de Perspicácia em todas as rolagens de ataque contra manifestações da Escuridão Enganosa, contra qualquer um que possua Pontos Sombrios ou contra alguém que possua Mácula das Terras Sombrias. Esses Aumentos podem ser usados apenas para aumentar o dano. Adicionalmente, você ganha um número de Aumentos Gratuitos a todas as rolagens de Furtividade igual a seu Nível de Escola somado a um.

Nível 2: Sentir a Presa

Gastando um Ponto de Vácuo, você imediatamente se torna ciente de qualquer manifestação da Escuridão Enganosa ou qualquer indivíduo com Pontos Sombrios a até 30 metros. Adicionalmente, você pode adicionar o dobro de sua Perícia Furtividade a seu NA de Acerto.

Nível 3: Ataque das Trevas

Um número de vezes ao dia igual a seu Nível de Escola, você pode escolhe dobrar o resultado de uma rolagem de dano contra um inimigo que não estava ciente de sua presença antes de seu ataque. Uma vez por dia, você pode gastar dois Pontos de Vácuo para, em vez de duplicar, triplicar este dano. Dobrar ou triplicar deve ser declarado antes da rolagem de ataque.

Escolas da Fênix

Bushi Shiba

Bônus: +1 Reflexos
Honra: 2,5
Perícias: Defesa, Kenjutsu, Kyujutsu, Meditação (Recuperação de Vácuo), Lanças, Teologia, qualquer Perícia Alta ou Bugei.
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), naginata, armadura leve, kimono e sandálias, kit de viagens, 2 koku.

Técnicas:

Nível 1: O Caminho da Fênix

Bushis Shiba se movem pela batalha como o Vácuo se move pelos outros elementos. Quando você declara sua Postura de Combate, você também declara se adicionará seu Anel de Vácuo para seu NA de Acerto, suas rolagens de ataque, ou rolagens de dano. Esse bônus dura até que você escolha muda-lo durante sua oportunidade de mudar de postura. Quando fazendo uma ação, você pode gastar quantos Pontos de Vácuo você quiser.

Nível 2: Dançando Com os Elementos

Bushi Shiba gastam muito de seu tempo preparando-se para protegerem os shugenjas da Fênix. Você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Nível de Escola em qualquer rolagem de ataque corporal, mas esses Aumentos só podem ser usados para Guardar um aliado. Se você Guardar um aliado com sucesso, quaisquer bônus ao seu NA de Acerto são compartilhados com este aliado também, juntamente com o bônus normal. Sua profunda conexão ao Vácuo permite que aumente ou diminua o NA de qualquer feitiço invocado em você por 5.

Nível 3: Um Com o Vácuo

Você permanece calmo no meio do combate. Você agora pode fazer um ataque adicional por rodada, e pode adicionar o dobro do seu Anel de Ar ao seu NA de Acerto.

Nível 4: Mover-se Com o Mundo

Estudantes avançados da Escola Shiba compreendem que não apenas são partes do universo, mas o universo se estende também dentro deles. Você dobra o bônus ao seu NA de Acerto, rolagens de ataque, ou rolagens de dano concedido pela sua técnica de Nível 1. Sempre que outro personagem gastar um Ponto de Vácuo a 15 m de você, você pode fazer uma Rolagem Disputada de Vácuo contra esse personagem. Se você tiver sucesso, você ganha um Ponto de Vácuo (mas não pode exceder o seu máximo). Essa habilidade ativa-se mesmo quando você está inconsciente da fonte da rolagem de Vácuo, mas você não aprende nada à cerca da fonte ou natureza de como o Ponto de Vácuo originalmente foi gasto.

Nível 5: Toque do Vácuo

Mestres da Escola Shiba vêem o universo como um véu sobre os elementos puros para que as mentes menores possam compreender o mundo. Para cada Ponto de Vácuo que você gastar, você ganha os efeitos de gastar dois, quando aplicável. Você também pode trocar qualquer dado rolado ganho a partir do gasto de Pontos de Vácuo por dados mantidos e vice-versa. Por exemplo, se você normalmente rola 8k4 em uma Rolagem de Perícia, você pode gastar um Ponto de Vácuo para ganhar2k2 em sua rolagem, ao invés do habitual 1k1. Alternadamente, você pode escolher ganhar 1k3, 0k4, 3k1 ou 4k0.

Yojimbo Shiba

Bônus: +1 Vigor
Honra: 2,5
Perícias: Defesa, Kenjutsu, Kyujutsu, Meditação, Teologia (Shintao), Iaijutsu, qualquer Perícia Bugei.
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), armadura leve ou pesada, kimono e sandálias, kit de viagens, 2 koku.

Técnicas:

Nível 1: Uma Única Vida

O Yojimbo é preparado para, a qualquer momento, sacrificar-se pelos outros. Você pode fazer uma rolagem disputada de Agilidade/Defesa contra qualquer rolagem de ataque alvejada a até 3m com o objetivo de direcionar esse ataque para si mesmo. Você pode fazer isso um número de ataques por rodada igual a seu Anel de Vácuo. Adicionalmente, você pode adicionar seu Nível de Honra a seu NA de Acerto.

Nível 2: Escudo da Honra

O Yojimbo é como um com seu dever sagrado da família Shiba. Você não precisa declaram o aumento inicial para Guardar um aliado durante combate. Se você Guardar um aliado com sucesso, ambos compartilharão seu NA de Acerto. Uma vez por rodada, se alguém tenta atacar seu aliado Protegido e falhar, seja por errar ou por ter seu ataque redirecionado a você pela sua Técnica de Rank 1, você ganha um ataque gratuito contra o atacante. Você pode também adicionar seu Anel de Fogo ao total de todas as rolagens de ataque e dano.

Nível 3: Sem Ilusões

O Yojimbo reage instintivamente às necessidades daqueles sob seu cuidado. Gastando um Ponto de Vácuo e meditando por uma hora Rokugani com um indivíduo, você põe aquela pessoa sob sua jurisdição. Mais tarde, você sempre sabe a direção para aquela pessoa. Isso não indica a distância, localização ou mesmo se a pessoa ainda vive. Você pode possuir apenas um indivíduo assim por vez. Adicionalmente, você pode adicionar o dobro de seu Nível de Honra a seu NA de Acerto, substituindo o bônus do Rank 1.

Nível 4: Espada da Fênix

O Yojimbo compreende reciprocidade entre ofensiva e defesa. Você ganha um ataque adicional por

rodada. Você pode agora adicionar o dobro de seu Anel de Fogo ao total de suas rolagens de ataque e de dano, substituindo o bônus ganho no segundo Rank.

Nível 5: Pureza do Fogo

O espírito do Yojimbo é como o da Fênix – erguendo-se mesmo diante de probabilidades cheias de desesperanças para guardar seu protegido. Oponentes não podem fazer Aumentos para dano extra contra você ou seu protegido (veja Rank 3) desde que ele esteja a até 3m de você. Adicionalmente, também é capacitado a retaliar contra ataques em aliados Protegidos (veja Rank 2), você pode inclusive retaliar contra ataques feitas em você. Você pode fazer apenas um contra-ataque por ataque falho, mas pode fazer dois contra-ataques por rodada em vez de um.

Ilusionista Shiba

Bônus: +1 Carisma
Honra: 2,5
Perícias: Caligrafia, Corte, Etiqueta, Conhecimento: Mitos e Lendas, Meditação, Teologia (Shintao), qualquer Perícia Alta.
Equipamento: Wakizashi, kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens, 4 koku.
Afinidade/Deficiência: Os Ilusionistas Shiba ensinam a arte da enganação para propósitos de entretenimento. Eles não ensinam a seus estudantes a usarem magia de maneira ofensiva de modo algum, apesar de alguns aprenderem independentemente. Os Ilusionistas Shiba possuem Afinidade por Ar e uma Deficiência por Fogo.
Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Contra-Feitiço, quaisquer 3 feitiços de Ar, quaisquer 2 feitiços de Água, qualquer feitiço de Terra

Técnica: Expandindo a Graça de Hotei

Os Ilusionistas Shiba, também chamados Tejina, não possuem nada que amem tanto quando criar beleza e usá-la para entreter os outros. Você ganha uma Afinidade adicional por magias que criem ilusões ou alterem especificamente os sentidos do alvo de alguma forma. Você também ganha outra Deficiência, desta vez por quaisquer magias que inflijam dano, independente se em criaturas ou objetos inanimados. Essas Afinidades são cumulativas com sua Afinidade por Ar e sua Deficiência por Fogo listadas acima.

Shugenja Isawa

Bônus: +1 Inteligência
Honra: 2,5
Perícias: Caligrafia, Meditação, Feitiçaria (Conhecimento Elemental na Afinidade da personagem), Teologia, qualquer Perícia de Conhecimento, quaisquer duas Perícias Altas
Equipamento: Wakizashi, tanto, kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens, 4 koku.
Afinidade/Deficiência: A família Isawa é formada pelos descendentes e nomeados pelo primeiro Trovão da Fênix. A orientação de Isawa ajudou os sacerdotes dos Clãs nascentes a formarem escolas e o poder do Trovão da Fênix não parecia limitada à idéia de preferência de um elemento sob outro. Shugenjas da Escola Isawa não têm Deficiência. Você pode escolher qualquer Elemento como seu Elemento de Afinidade.
Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Contra-Feitiço, quaisquer 3 feitiços de seu elemento de Afinidade, quaisquer 3 de outros elementos

Técnica: Arte de Isawa

Universalmente tidos como os mais proeminentes shugenjas de Rokugan e os maiores conhecedores dos cinco elementos, estudantes da Escola Isawa estudam cada um dos quatro elementos básicos como suas contrapartes nos outros Clãs, mas não se intimidam diante dos mistérios do Vácuo. Enquanto outras famílias de shugenjas acham que tentar tocar o elemento do Vácuo leva à loucura, a conexão de Isawa a ele ajuda suas mágicas. Sempre que invocar um feitiço, você pode gastar quantos Pontos de Vácuo você quiser, e Pontos de Vácuo gastos em seu elemento favorecido contam como dois.

Tensai Isawa

Bônus: +1 para um Atributo do Anel do elemento escolhido do Tensai
Honra: 3,5
Perícias: Caligrafia, Conhecimento: História, Meditação, Teologia (Shintao), Cerimônia do Chá, quaisquer duas Perícias Altas.
Equipamento: Wakizashi, tanto, kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens, 4 koku.
Afinidade/Deficiência: Tensai Isawa devotam a si mesmos ao estudo de um elemento particular, dominando-o em todas as suas formas, mas isto vem ao custo da especialização geral comum a maioria dos shugenja Fênix. Escolha uma Afinidade por Ar, Terra,

Fogo ou Água. Você é automaticamente Deficiente no elemento oposto.

Não existem Tensai do Vácuo, apesar dos Ishiken Isawa se especializarem na magia do Vácuo, seu treinamento e perspectiva são diferentes o suficiente para distingui-los dos Tensai.

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, quaisquer 4 feitiços de seu elemento escolhido, qualquer feitiço de dois elementos pelos quais não tenha Afinidade nem Deficiência

Técnica: Harmonização Elemental

Tensai Isawa são mestres em seu domínio pelos seus elementos escolhidos. Você conta como possuindo a Vantagem Habilidade Inata para todas as magias de seu elemento escolhido. Para cada magia em seu elemento escolhido pela qual compre a Vantagem Habilidade Inata, você recebe um Aumento Gratuito.

Shugenja Agasha

Bônus: +1 Inteligência
Honra: 2,5

Perícias: Caligrafia, Conhecimento: História, Meditação, Feitiçaria, Teologia (Shintao), qualquer Perícia Alta, qualquer Perícia Bugei.

Equipamento: Wakizashi, tanto, kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens, 3 koku.

Afinidade/Deficiência: Shugenjas Agasha possuem uma Afinidade por Fogo e uma Deficiência por Água.

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Contra-Feitiço, quaisquer 3 feitiços de Fogo, quaisquer 2 feitiços de Terra, qualquer feitiço de Ar

Técnica: Todos São Um

Os Agasha têm pesquisado a habilidade de conjurar magias retirando múltiplos elementos de uma só vez por séculos, mas começaram a dominar a arte apenas recentemente quando a família se uniu ao Clã Fênix. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para substituir seu Anel de Fogo por seu Anel de Ar ou Terra quando conjurando uma magia de algum destes elementos.

Cortesão Asako

Bônus: +1 Carisma
Honra: 3,5

Perícias: Corte (Manobras Políticas), Etiqueta, Conhecimento: História (qualquer Ênfase), Meditação (Zanji), Cerimônia do Chá, Teologia, qualquer Perícia Alta.

Equipamento: Wakizashi, tanto, dois kimonos e dois pares de sandálias, corcel, kit de viagens, 4 koku.

Técnicas:

Nível 1: Templo da Alma

Um verdadeiro Fênix sabe que a alma está sempre em paz mesmo em cercanias incomuns. Sempre que você fizer uma Rolagem de Perícia Social que você não iniciou, você rola um dado adicional para cada Nível obtido nessa Escola. O custo em Pontos de Experiência para aumentar qualquer Perícia de Conhecimento é reduzido pelo seu Nível de Perspicácia, ao mínimo de um ponto.

Nível 2: A Partir das Cinzas

Apesar de muitos dizerem que o proceder das cortes é dinâmico e espontâneo, os Asako entendem que há poucas surpresas para aqueles estudam os caminhos do mundo. Você ganha um bônus para qualquer Rolagem de Perícia de Conhecimento igual ao número de Perícias de Conhecimento que você possui no momento (em qualquer nível). Qualquer aumento feito em uma Rolagem de Perícia Social conta como dois Aumentos.

Nível 3: Voz do Universo

Já com uma significante quantidade de conhecimento e sabedoria, o Asako continua a melhorar sua habilidade de resgatar mesmo a mais obscura informação no momento que a nota. Qualquer momento que você fizer uma Rolagem de Perícia de Conhecimento, você pode re-rolar um número de vezes igual ao Nível de Perspicácia e manter o melhor resultado.

Nível 4: Iluminação de Asako

A mente iluminada percebe paralelos entre o passado e o presente que escapam àqueles menos sábios. Uma vez por dia, você pode gastar dez minutos em conversação com um aliado para aconselhá-lo em um assunto diretamente pertinente a uma de suas Perícias de Conhecimento à sua escolha. Esse aliado ganha dois Pontos de Vácuo (que podem exceder seu Anel de Vácuo) e um número total de Aumentos Gratuitos igual ao seu Nível de Perspicácia. Esses Pontos de Vácuo e Aumentos Gratuitos só podem ser gastos em rolagens que se relacionem diretamente ao assunto no qual você o aconselhou. Conhecimento: Terras Sombrias concederia esse bônus no combate contra qualquer criatura das Terras Sombrias. Conhecer a Escola concederia esse bônus no combate contra estudantes da Escola em questão. Conhecimento: Clã Específico se aplicaria a membros desse Clã. Submundo concederia esse bônus ao combate contra bandidos e ronins.

Nível 5: Sabedoria Eterna

Uma fala comum de um Fênix é que “a sabedoria da Fênix é eterna”. Quando você faz qualquer Rolagem de Perícia de Conhecimento, seus 8’s e 9’s explodem como se fossem 10’s. esse efeito pode ser usado apenas uma vez por dia por rolagem. Assim, se você rola um 8 e então re-rola um 9 no mesmo dado, ele explode apenas uma vez. Se você rola um 8 e então re-rola um 10, o 10 explode normalmente. Você pode gastar uma simples rodada em conversação com uma pessoa e gastar um Ponto de Vácuo para imediatamente saber seu Nível em qualquer Perícia de Conhecimento que você possua.

Henshin Asako

Bônus: +1 para qualquer Atributo
Honra: 2,5

Perícias: Caligrafia, Jiujutsu, Conhecimento: Elementos, Meditação (Zanji), Medicina, Teologia.

Equipamento: Wakizashi, bo, tanto, armadura ashigaru, kimono e sandálias, kit de viagens, 2 koku.

Técnicas:

Como os tatuados do Clã Dragão, Henshins Asako não ganham Técnicas predeterminadas a cada Nível de Perspicácia. Ao invés disso, os monges dos Asako fortalecem sua conexão aos kamis em uma maneira única que se fortalece a cada Nível. Monges dessa escola retiram sua magia usando Enigmas e Mistérios em uma maneira similar à invocação de feitiços dos shugenjas, mas com resultados bem diferentes. No primeiro Nível dessa Escola, e a cada Nível seguinte, você escolhe um Enigma e um Mistério para aprender (eles podem ser de elementos diferentes). Sempre que você ganhar um novo Nível dessa Escola além do primeiro, você ganha um Aumento Gratuito quando usando os Mistérios e Enigmas que você aprendeu anteriormente.

Enigmas

Onde outrora os Asako tentavam enganar os kamis dos elementos com seus enigmas, eles progrediram além dessa atitude arrogante. Eles agora tratam os kamis como amigos a serem consultados ao invés de estoque a ser acumulado. Porém, os kamis têm se mostrado adeptos aos Enigmas dos Henshins, e agora os Henshins entretêm os kamis em troca de favores.

Usar um Enigma é uma ação padrão (a menos que seja determinado o contrário) que requer uma Rolagem de Perícia usando sua Perícia de Conhecimento: Elementos, mantendo seu Anel no Elemento relevante. O NA inicial para todos os Enigmas é 15. Se você possui uma Perícia de Conhecimento do elemento cujo Enigma você esteja usando — Conhecimento: Ar Elemental, Conhecimento: Terra Elemental, Conhecimento: Água Elemental ou Conhecimento: Água Elemental — você adiciona seu Nível nessa Perícia ao total da rolagem e pode escolher rolar usando esta Perícia de Conhecimento. Por exemplo, se você tem Conhecimento: Elementos 5, Conhecimento: Água Elemental 6 e Conhecimento: Terra Elemental 4, você pode rolar 5 dados para seu Enigma da Terra e adicionar 4 ao total, e rolar 6 dados para o seu Enigma da Água e adicionar 6.

Cada Enigma pode ser usado um número de vezes por dia igual ao seu Anel no elemento em particular. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para usar o Enigma uma outra vez por dia.

Os quatro Enigmas são usados como se segue:

Enigma do Ar: Adicione seu Anel de Ar em dados rolados (não mantidos) para uma Rolagem de Perícia Social; você pode fazer um Aumento para adicionar mais um dado. Ou, você pode adicionar seu Nível de Escola vezes seu Anel de Ar ao NA de outra Rolagem de Perícia Social que você possa ver e ouvir com clareza. Esse Enigma é ativado quando a Rolagem de Perícia Social é feita.

Enigma da Terra: Ignore duas vezes seu Anel de Terra nas Feridas enquanto são aplicadas, ou cure outra pessoa em um número de Feridas igual seu Anel de Terra vezes seu Nível de Escola. Você pode fazer dois Aumentos para ignorar ou curar 4 Feridas extras.

Enigma do Fogo: Adicione seu Anel de Fogo em dados rolados (não mantidos) em rolagens de ataque de mãos nuas na próxima rodada do combate; você pode fazer um Aumento para adicionar mais um dado. Ou, você pode adicionar seu Anel de Fogo vezes seu Nível de Escola ao total de qualquer teste de Perícia baseada em Inteligência; você pode fazer um Aumento para aumentar seu Nível de Escola efetivo em um.

Enigma da Água: Adicione duas vezes seu Anel de Água para todas as rolagens de dano de mãos nuas por um número de rodadas de combate consecutivas igual ao seu Nível de Escola; você pode fazer um Aumento para aumentar seu Nível de Escola efetivo por um. Ou, você pode adicionar seu Anel de Água em dados rolados (não mantidos) em um teste de Percepção; você pode fazer um Aumento para adicionar mais um dado.

Mistérios

Mistérios são o resultado de gerações de valiosas pesquisas de Asako sobre as conexões do corpo mortal ao universo. Onde os Enigmas são uma extensão da compreensão dos Henshins sobre os kamis, Mistérios usam a habilidade do Henshin para manipular os laços da pessoa com a realidade. Os monges dos Asako aprendem a como fortalecer ou enfraquecer seus próprios elementos — e os dos outros. Senseis da Escola de Henshins Asako guardam esses Mistérios veementemente, sabendo que o uso errado poderia causar um perigoso desequilíbrio no mundo. Henshins aprendem a usar suas habilidades de enfraquecimento apenas em autodefesa, e aqueles que abusam desses dons são tratados com severidade.

Usar um Mistério é uma ação padrão que requer uma Rolagem de Perícia usando sua Perícia de Conhecimento: Elementos, mantendo seu Anel no Elemento relevante. O NA inicial para todos os Mistérios é 15. Se você possui uma Perícia Conhecimento no elemento cujo Mistério você está usando — Conhecimento: Ar Elemental, Conhecimento: Terra Elemental, Conhecimento: Fogo Elemental ou Conhecimento: Água Elemental — você adiciona seu nível nessa Perícia à rolagem total e pode escolher rolar

com essa Perícia de Conhecimento. Por exemplo, se você tem Conhecimento: Elementos 5, Conhecimento: Água Elemental 6, e Conhecimento: Terra Elemental 4, você pode rolar 5 dados para seu Mistério da Terra e adicionar 4 ao total, e rolar 6 dados para seu Mistério da Água e adicionar 6.

Você pode usar um Mistério para aumentar ou diminuir seus Anéis pelo seu Nível de Escola, mas o NA da rolagem é aumentado por 5 a cada nível no Anel que você ganhar ou perder além do primeiro. Você pode fazer dois Aumentos para se mover um nível adicional além do seu Nível de Escola quando afetando seu próprio Anel.

Você pode usar um Mistério para aumentar ou diminuir os Anéis de outra pessoa pela metade de seu Nível de Escola, arredondando para baixo, mas nunca abaixo de 1. O NA da rolagem é aumentado por 10 para cada Nível no Anel que você afeta além do primeiro. Você pode fazer dois Aumentos para se mover um nível além de sua limitação normal quando afetando o Anel de outra pessoa.

Cada Mistério afeta o Anel apropriado — o Mistério da Água afeta o Anel de Água, e assim por diante. Cada Mistério pode ser usado um número de vezes por dia igual seu Nível no Anel elemental apropriado. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para usar um Mistério uma vez por dia adicional além desse máximo.

Quando um Anel é aumentado ou abaixado, ambos os Atributos são aumentados ou abaixados pela mesma quantidade. Isso nunca pode baixar o Atributo de outro personagem abaixo de um. Anéis alterados retornam aos seus níveis normais depois de um número de rodadas igual ao seu Nível de Escola +1.

Mistério e Enigma do Vácuo

O quinto Nível dessa Escola ensina as últimas lições — a harmonia com o elemento do Vácuo. Elas não provêem os efeitos normais de Mistérios e Enigmas, mas ao invés disso, concedem ao Henshin forças sobrenaturais que superam a criação. A esse Nível, você é menos humano e mais divino — você não precisa dormir, e não envelhece normalmente. Você é efetivamente imune à morte natural, apesar de poder ser assassinado como qualquer outro mortal. Sua conexão ao Vácuo significa que em qualquer momento que você gastar um Ponto de Vácuo, os resultados são dobrados, e você pode gastar um Ponto de Vácuo para adicionar Anel de Vácuo a qualquer Atributo ou Anel por um número de minutos igual ao seu Anel de Vácuo. Se você usar essa habilidade para aumentar seus Atributos, você também recebe os benefícios de aumentar um Anel ao qual esse bônus se dirige. Se você usar essa habilidade para aumentar um de seus Anéis, você não recebe esse bônus para os Atributos desse Anel.

Caminhos da Fênix

Defensor de Uikku

Rank da Técnica: 3
Entrada: Yojimbo Shiba 2
Saída: Bushi Shiba 1

Técnica: Força de Shiba

O Defensor de Uikku é harmonizado com o declínio e fluxo do ciclo kármico. Enquanto em Defesa Total, se um oponente atacá-lo com sucesso (mas antes que ele role o dano), você pode gastar um Ponto de Vácuo. É feita uma Rolagem Simples de Vácuo com uma NA igual Pa rolagem de ataque do oponente corpo-a-corpo. Se obtiver sucesso, o ataque do oponente automaticamente falha e você imediatamente o ataca. Adicionalmente, você pode adicionar seu Anel de Vácuo somado ao seu Nível de Honra às suas rolagens de ataque e dano.

Guarda de Elite Shiba

Rank da Técnica: 4
Entrada: Bushi Shiba 3 ou Yojimbo Shiba 3
Saída: Entrar na Escola oposta no Rank 4

Técnica: Força de Shiba

A força de Shiba foi o que ele deu aos outros de si mesmo que os outros poderiam se beneficiar e aqueles que carregam seu nome conhecem bem esta lição. Se qualquer Fênix ou shugenja aliado seu a até Água x 1,5 metros é atacado, você pode interceder. Você imediatamente se move entre o atacante e o alvo e o ataque é direcionado a você. Você deve declaram essa ação antes da rolagem de ataque ser feita. Se você não agiu ainda neste turno, isso conta como sua ação. Isso pode ser feito uma vez por combate sem custo. Usos subseqüentes requerem o gasto de um Ponto de Vácuo por uso.

Ordem de Chikai

Rank da Técnica: 6
Entrada: Bushi Shiba 5 ou Yojimbo Shiba 5
Saída: Entrar na escola oposta no Rank 1

Técnica: Ninguém Deve Passar

Gerações de Shiba têm refinado técnicas para proteger seus aliados do perigo. No início de cada rodada, antes da iniciativa ser determinada, você pode designar uma pessoa a até 3m como em sua custódia. Enquanto você puder se mover, você pode escolher redirecionar quando e todos os ataques que o alvejem (incluindo magias hostis) para si mesmo.

Fênix Escolhida

Rank da Técnica: 2
Entrada: qualquer Shugenja Fênix 1, qualquer Shugenja Ronin 1
Saída: reentrar na mesma escola no Rank 2

Técnica: O Predador Oculto

Você pode conjurar magias maho usando seu Caminho de Entrada de Nível de Escola no lugar de Nível de Escola de Maho-Tsukai. Você não pode ganhar outros benefícios da Escola de Maho-Tsukai. Você ganha uma

Afinidade por magias maho. Você ganha dois Aumentos Gratuitos em todas as rolagens de Enganar.

Inquisidor Asako

Rank da Técnica: 4
Entrada: qualquer Shugenja Fênix 3
Saída: reentrar na mesma escola no Rank 4

Técnica: Roubando os Elementos

Shugenja podem comandar os kami, mas os Inquisidores podem influenciá-los em meios tão sutis que muitos shugenja são lamentavelmente despreparados para lidarem. Gastando uma rodada durante tempo de conjuração concentrando, você pode cancelar uma ação de conjuração de um shugenja. Fazendo uma rolagem de Vácuo/Meditação a uma NA de 15 + cinco vezes a Maestria da magia. Isto não pode cancelar uma magia de Maestria 5 ou superior. Adicionalmente, você rola um dado extra em todas as rolagens de ataque contra shugenja.

Alquimista Agasha

Rank da Técnica: 3
Entrada: Shugenja Agasha 2
Saída: Shugenja Agasha 3

Técnica: Sabedoria de Agasha

A primeira Agasha e suas estudantes foram brilhantes shugenjas que forçaram as fronteiras da magia em como o Império a entendia. Essa arte que desenvolveram se mantém única às famílias Agasha e Tamori, apesar de outros terem tentado dominá-la também. Você pode adicionar o dobro de seu Nível de Escola de Shugenja Agasha ao total de todas as rolagens de Criação: Mizugusuri e ganha o dobro do benefício quando gastando um Ponto de Vácuo para tais rolagens (1k1 se torna 2k2).

Artesão Shiba

Rank da Técnica: 2
Entrada: qualquer escola Shiba 1
Saída: reentrar na mesma escola no rank 2

Técnica: O Espírito da Beleza

Artesões Shiba não tomam um caminho formal abraçando uma arte esquecendo outra, mas buscam os segredos de encontrar a beleza em qualquer objeto, independente que seja um bloco de pedra, um jardim, uma tela esperando a pintura ou um pergaminho esperando o toque da caneta. Quando entrar neste Caminho, você deve selecionar uma Perícia de Artesanato na qual você se foca. Você pode adicionar o triplo de seu Anel de Vácuo ao total de todas as rolagens usando aquela Perícia. Quando gastar um Ponto de Vácuo para adicionar 1k1 a essa Perícia, você adiciona 2k2 no lugar.

Escolas Avançadas da Fênix

Irmão da Asa Celestial

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Vácuo 4
Perícias: Kenjutsu 5, Meditação 4, Teologia (Shintao) 4.
Vantagens: deve possuir uma das Bênçãos das Sete Fortunas.
Outros: Deve possuir ao menos dois kata específicos da Fênix. Apenas homens podem se unir a Irmandade da Asa Celestial. Bushis Shiba podem ignorar o requerimento da Vantagem dessa Escola aumentando o requerimento do Anel de Vácuo em 5 ou adicionando 2 ranks a qualquer uma Perícia requerida.

Técnicas:

Nível 1: Marca do Paraíso

A Membros da Irmandade são ensinadas meditação especial e técnicas de acupuntura que aumentam dramaticamente suas habilidades corpóreas para se recuperarem e resistirem efeitos danosos. Você recupera um montante de Feridas perdidas igual ao seu Anel de Vácuo por dia, adicionalmente à soma normal de seu Vigor e Rank. Você também rola dois dados adicionais em qualquer rolagem feita para resistir a efeitos de veneno ou doença. Outros tentando curá-lo de veneno ou doenças têm seu NA para fazê-lo reduzido em 5.

Nível 2: Caminho do Mundo

Apenas os melhores e mais devotados guerreiros são selecionados para se unirem à Irmandade, um fato que se faz evidente por sua incrível perícia em combate. Você

pode agora adicionar seu Anel de Vácuo a seu NA de Acerto e ao total de suas rolagens de Iniciativa, ataque e dano. Isso é cumulativo com quaisquer bônus adicionados a estes atributos por ranks prévios em qualquer Escola Shiba.

Nível 3: Asa da Glória

Os Irmãos são entre a Fênix os guerreiros de elite e dominam artes o que a maioria dos Bushis começa a estudar apenas no momento de seu retiro. Você pode ter um Kata da Fênix ativo a todos os momentos independente de seu tempo de preparação ou duração. Uma vez por hora, você pode gastar um Ponto de Vácuo para trocar qual Kata você está mantendo ativo. Você pode também adicionar o dobro de seu Anel de Vácuo ao total de suas rolagens de ataque, dano e Iniciativa e a seu NA de Acerto, substituindo o benefício recebido no Rank 2.

Membro da Ordem do Joelho Inclinado

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Ar 4, Terra 4, Reflexos 4, Carisma 5

Perícias: Corte 4, Etiqueta 4, Investigação 5, Enganar 4, Furtividade 4, Defesa 6, Iaijutsu 4, Jiujutsu 4, qualquer Perícia de Arma 5.

Outros: Apenas samurai Shiba das Escolas de Bushi Shiba ou Yojimbo Shiba são permitidos para entrar na Ordem do Joelho Inclinado.

Técnicas:

Nível 1: Antecipar o Ataque

Yojimbo do Joelho Inclinado são harmonizados ao declínio e fluxo do discurso político e são peritos em proteger as reputações de si mesmos e seus aliados. A qualquer momento que você estiver em uma situação social e tentam persuadir alguém a acreditar em um fato ou ponto para proteger a reputação de si mesmo ou de seu protegido, você pode rolar um número de dados adicionais igual a seu Rank nesta Escola. Isso pode incluir testes da Perícia Corte para proteger o Status ou Glória de seu protegido, rolagens de Etiqueta para passar uma boa impressão ou mesmo rolagens de Enganar para cobrir evidências de delitos.

Nível 2: Interceptar o Ataque

Algumas vezes um yojimbo precisa tomar um cargo ativa na defesa de seus protegidos para prevenir um momento crítico de cada ocorrência. Quando você está persuadindo alguém a ensaiar para fazer algo, tal como declarar guerra, declarar um duelo ou mesmo fazer uma cena em público, você pode manter um dado extra. Isso é cumulativo com a técnica do primeiro Rank se você estiver tentando persuadir pessoas ou fatos que os preveniriam de agir – tais como convencer um Magistrado Imperial que o yojimbo é inocente de um crime e não precisa ser pego sob custódia.

Nível 3: Prevenir o Ataque

Quando um yojimbo Joelho Inclinado se aproxima da maestria dos ensinamentos desta escola, ele aprende como pressionar oponentes de forma que empeça suas habilidades para contra-atacar o yojimbo ou seu protegido.

Enquanto em combate e com arma de ataque a distância de um ou mais oponentes, você pode acessar uma "reserva" de penalidades de NA da qual você pode fazer uso à vontade. Essa reserva é igual ao triplo de sua Inteligência e é usada logo antes da Iniciativa ser rolada para cada rodada. As penalidades de NA afetam todas as rolagens que um oponente faça até o fim da rodada e permanecem mesmo se o oponente se mover de seu ataque à distância durante a rodada.

Por exemplo, um yojimbo do Joelho Inclinado Rank 3 com uma Inteligência de 5 engaja-se em um combate com três assassinos. O yojimbo tem um total de +15 que ele pode dividir para qualquer combinação dos três. Sabendo que um deles é focado para atacar no shugenja o qual ele é protetor, o yojimbo põe NA +9 de sua reserva àquele assassino e +3 para cada um dos outros dois.

Guarda Elemental

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Anel Escolhido 4, Vácuo 5

Perícias: Meditação 4, Feitiçaria 5, Teologia (Shintao) 5, qualquer Perícia de Arma 3.

Vantagens: Bênção dos Elementos (Elemento Específico).

Outros: Deve possuir, ao menos, Glória 3, Deve possuir pelo menos 3 magias do elemento escolhido como Habilidades Inatas, Apenas shugenja Fênix podem atender a esta Escola. Logo que ingressa, o shugenja deve escolher um elemento para propósitos das Técnicas descritas abaixo.

Especial: Os Guardas Elementais possuem nomes especiais dependendo de seu alinhamento elemental. Eles são os seguintes: Iniciados Tempestade (Ar), Guardas Avalanche (Terra), Legião Incêndio (Fogo) e Legião Tsunami (Água). Não existem Guardas Elementais associados com o Vácuo.

Técnicas:

Nível 1: Nome dos Elementos

O treinamento que um Guarda Elemental recebe intensifica enormemente sua ligação ao seu elemento escolhido. Você rola e mantém um dado adicional quando conjurando feitiços de seu elemento escolhido e em uma Rolagem Simples de Atributo usando Atributos associados com seu Anel escolhido. Você pode selecionar qualquer uma magia de seu elemento escolhido de Maestria 3 ou inferior. Uma vez ao dia, você pode conjurar essa magia em uma única ação. Isso não conta seu número máximo de magias conjuráveis por dia. Você não pode fazer Aumentos nessa magia, apesar de poder se beneficiar de Aumentos Gratuitos.

Nível 2: Toque dos Elementos

Os Guardas Elementais são tão focados quanto os Tensai Isawa, mesmo que faltem à adaptabilidade dessa Escola. Você ganha uma Afinidade em seu elemento escolhido. Se você já possuía uma Afinidade por aquele elemento, você pode dobrar os benefícios. Você também ganha uma segunda magia que pode ser conjurada em uma única ação exatamente como descrita no Rank 1. Essa magia possui as mesmas limitações e deve ser de Maestria 4 ou inferior.

Nível 3: Forma dos Elementos

O Guarda Elemental pode se cercar em seu elemento, protegendo-se da ameaça. Você pode adicionar o dobro de seu Anel escolhido a seu NA de Acerto a todos os momentos e subtrai a mesma quantidade do total de qualquer rolagem de dano feita contra você. Você também ganha uma terceira magia que pode ser conjurada em uma única ação exatamente como descrita no Rank 1. Essa magia tem as mesmas limitações e deve ser de Maestria 5 ou inferior.

Canalizador dos Dragões

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Três Anéis 5

Perícias: Conhecimento: Dragões 5, Meditação 4, Feitiçaria 5, Teologia 4.

Vantagens: Bênção dos Elementos (qualquer)

Outros: Você pode ignorar o requerimento de Bênção dos Elementos aumentando o custo de todas as perícias em um.

Técnicas

Nível 1: Acordando o Poder

Você perde quaisquer afinidades ou deficiências que possuía antes de entrar nesta escola. Todos os seus slots de magia são permanentemente reduzidos à metade, arredondados para cima. Você aprende duas magias que chamam o poder dos dragões como habilidades inatas. Você possui um número de slots de magias do dragão igual ao seu Nível de Escola.

Nível 2: Enrijecendo o Poder

Você aprende mais duas magias que chamam o poder dos dragões como habilidades inatas. Você pode gastar um ponto de vácuo para reduzir o tempo de conjuração de uma magia do dragão para três rodadas. Você pode gastar três pontos de vácuo para usar uma magia do dragão sem gastar slot.

Nível 3: Suplicar aos Dragões

Você aprende mais três magias que chamam o poder dos dragões como habilidades inatas. Você pode gastar um ponto de vácuo para reduzir o tempo de conjuração de uma magia do dragão para três rodadas. Você pode gastar dois pontos de vácuo para usar uma magia do dragão sem gastar slot.

Magias do Dragão

Estas magias são de Maestria 7. Quando conjurando você deve gastar um slot de magia de Dragão. Para recuperar slots de magias do Dragão, o shugenja deve orar aos dragões elementais por uma hora por slot. Isso requer uma rolagem de Vácuo/Meditação com um NA de 25. Não pode ser recuperado mais de um slot de magias do Dragão por dia.

Capricho do Dragão do Ar

Elemento: Ar
Duração: Concentração Casual
Área de Efeito: Si
Alcance: Si
O Dragão do Ar é a encarnação da graça, velocidade e liberdade dos confinamentos da terra. O Dragão do Ar o contorna e o carrega em seu agarramento. Você ganha um bônus no NA de Acerto igual ao seu (Anel do Ar + Nível de Escola) x5. Você pode voar a uma velocidade igual ao dobro de sua velocidade normal.

Coragem do Dragão do Trovão

Elemento: Ar, Fogo
Duração: 1 hora
Área de Efeito: Si
Alcance: 4,5m
Aqueles favorecidos pelo Dragão do Trovão são ditos como incansáveis. Seus aliados no alcance têm todos os seus Anéis aumentados em um e você em dois.

Ferocidade do Dragão do Fogo

Elemento: Fogo
Duração: 1 minuto
Área de Efeito: Si
Alcance: Si
O Dragão do Fogo enche seu corpo com seu poder destrutivo. Qualquer um que o acerte fisicamente deve fazer uma Rolagem Simples de Fogo contra um NA igual a seu Anel de Fogo x 5 ou levar Feridas iguais o triplo de seu fogo. Suas Perícias de Armas são aumentadas em 3 (mesmo se isso poderia aumentá-la além de 10). Você

causa extras XkX Feridas em combate Desarmado onde X é seu Anel de Fogo.

Mistério do Dragão do Vácuo

Elemento: Vácuo
Duração: 10 minutos
Área de Efeito: Si
Alcance: 4,5m
O Dragão do Vácuo é a encarnação de tudo e nada simultaneamente. Você ganha Medo 10. Você ganha um número de Pontos de Vácuo extras igual a seu Anel de Vácuo. Você adiciona o triplo de seu Anel de Vácuo ao resultado de todas as rolagens.

Perfeição do Dragão Celestial

Elemento: Ar, Terra, Fogo, Água, Vácuo
Duração: 1 hora rokugani
Área de Efeito: Si
Alcance: 4,5m
Você chama pela bênção do Dragão Celestial, a encarnação do Tengoku. Todos os aliados ao alcance podem rolar novamente qualquer rolagem mantendo a segunda. Um número de vezes por dia igual a seu menor Anel somado ao Nível de Escola, você automaticamente obtém sucesso em qualquer rolagem que não seja uma rolagem de dano. Você não pode ganhar bônus de Aumentos em rolagens automaticamente bem sucedidas mesmo que tivesse ganhado Aumentos Gratuitos àquela rolagem.

Poder do Dragão das Sombras

Elemento: Ar
Duração: 1 hora rokugani
Área de Efeito: Si
Alcance: Si
Esta magia ainda está para ser descoberta pelos mestres da escola de canalizadores dos dragões. Os domínios do Dragão das Sombras são o desvio e a corrupção. Você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Anel de Ar em todas as rolagens para persuadir alguém ou mentir. Um número de vezes igual a seu Nível de Escola, você pode aumentar o NA de qualquer magia conjurada na proximidade em 15. Se a magia falhar, o conjurador imediatamente ganha um dado de Mácula das Terras Sombrias.

Proteção do Dragão da Terra

Elemento: Terra
Duração: 1 minuto
Área de Efeito: Si
Alcance: 4,5m
O Dragão da Terra é incansável, indestrutível e jamais desiste. Seus aliados ganham Índice de Carapaça igual a seu Anel de Terra e você é Invulnerável.

Pureza do Dragão de Jade

Elemento: Terra
Duração: 1 hora rokugani
Área de Efeito: 7,5m
Alcance: Si
O poder do Dragão de Jade o protege de influências corruptoras. Pela duração da magia, qualquer efeito que poderia envenená-lo ou Maculá-lo falha automaticamente. Qualquer criatura maculada a até 7,5m sofre XkX Feridas cada rodada onde X é seu Anel de Terra.

Tranqüilidade do Dragão da Água

Elemento: Água
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Si
Alcance: 4,5m
O poder do Dragão da Água fica na paz e na cura. Todos os seus aliados no alcance regeneram seu Anel de Água por rodada. Adicionalmente, qualquer um no alcance da magia deve fazer uma Rolagem Simples de Água contra um NA de seu Anel de Água multiplicado por cinco somado a dez. Aqueles que falharem devem imediatamente parar de lutar e não podem fazê-lo por uma hora Rokugani a não ser que alguém diretamente ameace sua vida ou sua honra (e ele passe em um teste de vontade contra um NA de 25).

Escolas da Garça

Magistrado Doji

Bônus: +1 Percepção
Honra: 2,5
Perícias: Etiqueta, Iaijutsu, Investigação (Interrogação), Kenjutsu, Kyujutsu, Conhecimento: Heráldica, Conhecimento: Lei.
Equipamento: Katana, wakizashi, jiite, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), qualquer arma, armadura leve, carimbo de trabalho, kimono e sandálias, kit de viagens, 10 koku.

Técnicas:

Nível 1: Vigilância Eterna

A primeira lição do magistrado é que seus olhos devem estar sempre abertos, sempre preparados para uma emboscada. Seu NA de Acerto é sempre aumentado por uma quantidade igual ao dobro de sua Percepção.

Nível 2: Os Olhos de Doji

O magistrado é treinado para devotar cada aspecto de seu ser à sua arte. Gastar um Ponto de Vácuo ou fazer um Aumento quando fazendo uma rolagem usando qualquer uma de suas Perícias de Escola que não sejam Bugei confere o dobro do benefício normal para você (Pontos de Vácuo conferem 2k2 em vez de 1k1, um Aumento com sucesso conta como dois, etc.).

Nível 3: Ataque do Justo

O olho aguçado do magistrado pode derrotar qualquer inimigo. Uma vez por rodada, você pode fazer uma rolagem de Percepção/Investigação contra o NA de Acerto normal de um inimigo. Para cada cinco pontos pelos quais você exceder o NA do oponente, você ganha um Aumento Gratuito em qualquer um ataque feito contra aquele oponente mais tarde na rodada. Aumentos Gratuitos ganhos por esta Técnica são perdidos no final da rodada se não usados.

Nível 4: Lâmina Veloz do Julgamento

A Justiça do Imperador é rapidamente disseminada por seus magistrados fiéis. Você pode fazer um ataque adicional por rodada.

Nível 5: Justiça Eterna

O magistrado é um instrumento da justiça do Imperador e não pode ser acovardada de sua obrigação. Você pode rolar um número de dados adicionais igual a seu Nível de Honra quando usando quaisquer de suas Perícias de Escola que não sejam Bugei; Se você possui testemunhos ou evidências que confirmem que um oponente é culpado da quebra de uma das leis do Imperador, então você pode rolar os dados adicionais em suas Perícias de Escola Bugei também.

Bushi Kakita

Bônus: +1 Reflexos
Honra: 3,5
Perícias: Etiqueta, Iaijutsu, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, Meditação, qualquer Perícia Alta, qualquer Perícia Alta ou Bugei.
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), quaisquer duas armas, armadura leve, elmo, kimono e sandálias, kit de viagens, 10 koku.

Técnicas:

Nível 1: O Caminho da Garça

O estudo da espada demonstra os vários meios no qual a arte da técnica de Kakita pode ser aplicada. Você adiciona o dobro de seu nível de Iaijutsu para todas as rolagens de Iniciativa, e pode usar sua Perícia Iaijutsu em lugar de sua Perícia de Kenjutsu quando usando um katana (isso não lhe rende as Habilidades Mestras por Níveis de Kenjutsu). Adicionalmente, você pode concentrar uma vez a mais em um duelo de iaijutsu.

Nível 2: O Ataque Repentino

Inimigos que são lentos ou fracos de espírito estão destinados à falha. Você aprendeu como tirar vantagem da velocidade e força de vontade ensinadas pela Escola Kakita. Para cada 10 pontos em que sua Iniciativa exceder a de seu oponente, você ganha um Aumento Gratuito em suas rolagens de ataque. Em um duelo de

iaijutsu, você pode adicionar a diferença entre seu Nível de Honra e o de seu oponente (se o seu for maior) ao total de vezes que você pode Concentrar em um duelo de Iaijutsu.

Nível 3: Ataque do Vazio

Quando engajado em um duelo de iaijutsu, você ganha Pontos de Vácuo adicionais igual ao seu Nível de Honra que duram apenas até o final do duelo. Em uma luta, quando você ataca um oponente com sucesso que tenha uma iniciativa menor, esse oponente sofre uma penalidade de +10 NA para sua próxima rolagem de ataque na mesma rodada contra você.

Nível 4: Um Ataque, Dois Cortes

Com um ataque puro, o estudante avançado das técnicas de Kakita corta seu oponente duas vezes. Você pode fazer um ataque adicional por rodada, e pode adicionar seu Anel de Fogo para todas as rolagens de ataque.

Nível 5: Ataque Sem Pensamento

Seu primeiro ataque em toda rodada rola e mantém um dado extra de dano para cada 10 pontos que sua Iniciativa exceder a de seus oponentes. Quando engajado em um duelo de iaijutsu, você pode fazer uma Rolagem Disputada de Vácuo contra seu oponente. Se você tiver sucesso, você pode limitar o número de estatísticas que seu oponente descobre sobre você durante o duelo para cada 5 pontos em sua rolagem exceder a de seu oponente.

Assolador Daidoji

Bônus: +1 Agilidade
Honra: 1,5
Perícias: Atletismo, Batalha, Caça, Kenjutsu, Kyujutsu, Furtividade (Emboscada), qualquer Perícia.
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), tanto, yari, armadura leve, kimono e sandálias, kit de viagens à prova d'água, 10 koku.

Técnicas:

Nível 1: Pena de Ferro

Um Assolador ataca das sombras, destruindo seus inimigos antes que possam responder. Quando atacando um inimigo de Terreno Elevado, quando Flanqueando ou se eles não estão cientes de sua presença, você rola uma quantidade dados adicionais de dano igual ao seu Nível de Escola. Os Assoladores também ensinam a reagir com sua mente e não com seu instinto; você pode adicionar seu Anel de Fogo ao seu NA de Acerto.

Nível 2: Presa Silenciosa

Quando o combate começar, você pode designar um oponente. Seu NA de Acerto contra esse oponente é aumentado por cinco vezes seu Nível de Escola até que você seja golpeado com sucesso. Você não pode designar um oponente que você não tenha notado, mas pode escolher atrasar o uso dessa habilidade até que um novo oponente chegue ou um oponente existente se mostre uma ameaça. Nesse caso, você pode declarar o uso dessa Técnica em seu turno. Adicionalmente, você pode adicionar seu Anel de Ar a todas as rolagens de ataque.

Nível 3: Fantasma Vingativo

Você pode adicionar duas vezes seu Anel de Fogo para o seu NA de Acerto (substituindo o bônus de NA ganho no primeiro Nível). Depois que um oponente fizer um ataque contra você, você pode fazer uma Rolagem Disputada de Agilidade contra a Agilidade ou Percepção do oponente (à escolha dele). Se a ação dele teve sucesso, você deve gastar um Ponto e Vácuo para ativar essa Técnica. Se você teve sucesso na Rolagem Disputada, você imediatamente se move até 3 m. Se há cobertura o suficiente, você pode rolar Agilidade/Furtividade (Esgueirar) para se esconder.

Nível 4: Ataques Gêmeos nas Trevas

Velocidade, precisão, eficiência… Essas são marcas do Assolador. Nesse Nível, você faz um ataque adicional por rodada. Você ganha um Aumento Gratuito em todas as rolagens de ataque que podem apenas ser usado para Finta, Desarme ou Derrubada.

Nível 5: Mover Como as Sombras

Um Assolador treinado se comporta melhor sob pressão. Você agora pode adicionar três vezes o seu Anel de fogo ao seu NA de Acerto (substituindo o bônus de NA ganho no terceiro Nível), e pode adicionar o total de seus Níveis nas Perícias de Furtividade e Atletismo às suas rolagens de iniciativa. Qualquer bônus ganho para atacar um oponente vindo de sua postura, colocação ou posição agora tem o efeito dobrado. Isso inclui flanquear, atacar de solo superior, inimigos deitados, inimigos surpresos, terreno difícil, inimigos em Ataque Total, ou qualquer penalidade que um oponente tenha aplicado ao seu NA de Acerto durante o combate. Quando atacando tal inimigo, seus 8's e 9's explodem como se fossem 10's em suas rolagens de dano. Esse efeito pode ser usado apenas uma vez por dado por rolagem. Assim, se você rola um 8 e então re-rola um 9 no mesmo dado, ele explode apenas uma vez. Se você rola um 8 e então re-rola um 10, o 10 explode normalmente.

Yojimbo Daidoji

Bônus: +1 Agilidade
Honra: 2,5
Perícias: Batalha (Lutas), Defesa 2, Iaijutsu, Kenjutsu, Kyujutsu, qualquer Perícia
Equipamento: Katana, wakizashi, yari, quaisquer duas armas, armadura leve ou pesada, elmo, corcel, kimono e sandálias, kit de viagens, 10 koku

Técnicas:

Nível 1: Força da Honra

A honra da Garça é a única preocupação de um yojimbo e a força de sua honra o mantém lutando quando outros já teriam caído. Você pode adicionar seu Nível de Honra ao número máximo de Feridas que você pode

sustentar a cada Nível de Feridas. Adicionalmente, você pode adicionar seu Anel de Ar ao total de todas as suas rolagens de ataque.

Nível 2: Empunhando o Fogo Interior

Um yojimbo é treinado para acessar a situação e agir sem hesitação. Se você escolher Defesa Total como uma manobra de combate, você adiciona seu Rank x 5 a sua Iniciativa para a rodada seguinte. Adicionalmente, você pode adicionar seu Anel de Fogo a seu NA de Acerto todo o tempo.

Nível 3: Guardião Sombrio

A proteção alheia é uma obrigação sagrada do yojimbo. No início de uma rodada de combate, você pode selecionar um aliado que esteja a até seu alcance normal de movimento. O NA de Acerto daquele aliado é aumentando para compartilhar o seu pelo restante da rodada desde que ele permaneça a até seu alcance de movimento. Você deve ser um participante ativo no combate para este benefício ter efeito. Adicionalmente, você pode adicionar o dobro de seu Anel de Ar ao total de todas as rolagens de ataque, substituindo o bônus ganho no primeiro Rank 1.

Nível 4: Ataque Debaixo do Véu

Um Daidoji ataca sem questão ou dúvida. Você pode fazer um ataque adicional por rodada. Adicionalmente, você pode adicionar o dobro de seu Anel de Fogo ao seu NA de Acerto todo o tempo, substituindo o bônus ganho no segundo Rank.

Nível 5: Andar sobre a Espada

Um Daidoji morre antes de permitir que seu protegido venha a se ferir. Se um oponente declarar um ataque em qualquer um de seus aliados (outras personagens de jogadores, samurais da Garça ou outros indivíduos) dentro de seu alcance normal de movimento, você pode gastar um Ponto de Vácuo para imediatamente atacar aquele oponente. Isto é considerado sua ação pela rodada. Você rola um número de dados adicionais nesse ataque igual a seu Nível de Honra. Adicionalmente, você pode adicionar o triplo de seu Anel de Ar ao total das rolagens de ataque, substituindo o bônus ganho no terceiro Rank.

Shugenja Asahina

Bônus: +1 Carisma
Honra: 3,5
Perícias: Caligrafia, Etiqueta, Meditação, Teologia (Fortunas), quaisquer três Perícias Altas.
Equipamento: Tanto, ferramentas de adivinhação (qualquer tipo), kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens, 10 koku.
Afinidade/Deficiência: Os Asahina favorecem a sutileza e precisão, e assim têm uma Afinidade pela magia do Ar. A natureza destrutiva do Fogo não combina muito com sua natureza pacífica, assim têm uma Deficiência por magia de Fogo.
Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Contra-Feitiço, quaisquer 3 feitiços de Ar, quaisquer 2 feitiços de Água, qualquer feitiço de Terra

Técnica: A Graça da Alma

Você pode gastar um Ponto de Vácuo para rolar um número de dados adicionais igual ao seu Nível de Honra quando invocando um feitiço. Se você o fizer, todos os efeitos do feitiço forem determinados por um Anel Elemental são determinados como se seu Anel fosse aumentado pela sua Honra.

Cortesão Doji

Bônus: +1 Carisma
Honra: 3,5
Perícias: Artesanato, Caligrafia, Corte (Manipulação), Etiqueta (Conversação), Narrar (Poesia), Cerimônia do Chá, qualquer Perícia Alta.
Equipamento: Wakizashi, dois kimonos e dois pares de sandálias, um kimono e um par de sandálias (Alta Qualidade), corcel, kit de viagens, 15 koku.

Técnicas:

Nível 1: O Dom Perfeito

Você pode adicionar duas vezes seu Nível de Honra para todas as rolagens de Corte, Etiqueta, Conhecimento: Heráldica, e Narração. Adicionalmente, Cortesãos Doji são o centro de um complexo sistema de favores e trocas. Um número de vezes por sessão igual ao seu Anel do Ar + Nível de Escola, você pode invocar a Tabela de Favores para procurar um favor para outro personagem — normalmente como uma barganha em troca de outro favor (Veja Tabela de Favores do Cortesão Doji no Livro Básico, página 110). Esses serviços às vezes nem mesmo passam pelas suas mãos — é possível que eles sejam entregues a áreas distantes através de intermediários, e a tabela serve como uma guia do que pode ser adquirido com mínimo esforço. A Garça não troca favores levianamente, e um cortesão que use a vasta riqueza do clã para equipar seus amigos não deve se

surpreender se o Clã polidamente, mas firmemente, exigir saber onde e como essas ferramentas estão sendo empregadas.

Nível 2: Um Suspiro da Alma

Você pode observar um oponente por uma simples rodada, gastar um Ponto de Vácuo e fazer uma rolagem Disputada de Carisma. Esse oponente deve revelar uma de suas Vantagens para você; qualquer momento até o dia seguinte que o oponente tentar usar essa Vantagem em uma situação social, você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Nível de Escola nas suas Rolagens Disputadas de Perícias Sociais contra ele. Se ele revelar uma que você já saiba, você ganha um Aumento Gratuito adicional.

Nível 3: Teste de Honra

A esse Nível você pode adicionar duas vezes seu Nível de Honra para todas as Rolagens de Carisma (cumulativo a qualquer bônus aplicável de O Dom Perfeito). Adicionalmente, quando outro personagem fizer uma ação em sua presença, você pode gastar um Ponto de Vácuo para fazer uma rolagem de Carisma/Etiqueta a um NA igual a 10 vezes o Nível de Perspicácia desse personagem. Se você tiver sucesso, o personagem deve fazer a rolagem como se fosse um Teste de Honra (mas sem qualquer perda ou ganho de Honra associados). Esta Técnica não tem efeito sob personagens com um Nível de Honra 0 ou criaturas sem compreensão de honra (como morto-vivos ou Nezumis).

Nível 4: O Dom da Lady

Você possui a própria sagacidade soberba de Lady Doji, e seus aliados prosperam em sua presença. Se você possui a Vantagem Aliado, você pode conceder a seu Aliado um número total de Aumentos Gratuitos por dia igual ao seu Anel de Ar em qualquer Rolagem de Perícia Social feita em sal presença. Você ganha três Pontos de Vácuo adicionais que só podem ser usados para ativar Técnicas de Cortesão Doji. Eles podem ser restaurados da maneira normal de Pontos de Vácuo, e não permitem que você faça Aumentos adicionais.

Nível 5: Espírito de Lady Doji

Uma vez por dia, você pode consultar qualquer indivíduo com quem você possua a Vantagem Aliado em particular. Você pode conferir qualquer uma das seguintes Vantagens para seu Aliado para o dia seguinte: Benção de Benten, Mente Clara, Propósito Maior, Irrepreensível, Honra Incerta ou Voz.

Artesão Kakita

Bônus: +1 Carisma
Honra: 3,5
Perícias: Caligrafia, Corte (Manipulação), Etiqueta (Conversação), qualquer Perícia de Conhecimento, qualquer Perícia Alta, 2 Ranks em qualquer Perícia de Artesanato ou Performance listada na Técnica de Rank 1.

Equipamento: Wakizashi, kimonos e sandálias, kit de viagens, ferramentas de artesão, quaisquer dois itens associados com a especialidade do artesão, 10 koku.

Técnicas:

Nível 1: Alma do Artesão

Quando um samurai se torna um Artesão Kakita, ele deve escolher uma arte na qual ele se especializará. Cada arte é representada por uma Perícia particular. Ela pode ser uma Perícia de Artesanato (Bonsai, Jardinagem, Origami, Ikebana, Pintura, Escultura), uma Perícia de Performance (Dança, Música, Canção), Atuação ou Narração. Cada Perícia individual possui sua própria Técnica, chamada maya. Técnicas a partir do Rank 2 são baseadas na maya aprendida no Rank 1.

Atuação: Um ator treinado nos Kakita estudou todas as muitas formas de atuar e é experiente com cada uma. O número de Ênfases que você pode ter na Perícia Atuação não é limitado pelo seu Rank de Perícia. Você não perde Honra por retratar outro indivíduo. O NA para retratar outra pessoa é sempre reduzido em 5 para você.

Bonsai/Ikebana: As artes do bonsai e dos arranjos de flores se tratam mais da criação de um fluido de energia positiva através do espaço do que a criação da beleza física. Se você gastar cinqüenta minutos em um aposento, você pode acessar essa energia e fazer suas criações para decoração. Criar um arranjo de flores ou produzir um bonsai para decorar o lugar requer uma rolagem de Vácuo/Artesanato: Bonsai ou Ikebana contra um NA determinado pelo tamanho do quarto (10 para quartos privados e individuais, 20 para um aposento padrão, 50 para a vasta câmara da Corte Imperial, etc.). São requeridos cinqüenta minutos para criar o produto final se os materiais estiverem disponíveis, mas você ganha um Aumento Gratuito na rolagem para cada cinqüenta minutos adicionais que você gastar nela, até um número máximo de aumentos igual a seu Nível de Escola. Quando o bonsai ou arranjo é colocado, todos na presença dele que engajem em uma atividade mais tenaz que uma conversação pacata (sem rolagens disputadas de Perícias Sociais) recuperarão Pontos de Vácuo como se estivessem meditando pelo mesmo montante de tempo. Este efeito permanece por um número de horas Rokuganis igual a seu Nível de Escola após você ter colocado o item, depois disso, o efeito se dissipa.

Dança: A graça natural requerida para o Dançarino Kakita garante a você um Aumento Gratuito em qualquer rolagem não-combativa de Agilidade ou Reflexos. Você é capaz de focar sua atenção em um membro do sexo oposto e fasciná-lo com a beleza de sua arte, usando sutil contato ocular e gestos para capturar sua atenção totalmente. Durante a performance ou em qualquer meio calmo, sem eventos, você pode fazer uma rolagem de Carisma/Performance: Dança contra cinco vezes a Percepção de seu alvo. Se obtiver sucesso, ele presta atenção apenas a você e perde outros sutis eventos no aposento, tais como uma simples pessoa chegando oi se retirando quieta. Se algum barulho é feito ou ação causada, este efeito é imediatamente quebrado.

Jardinagem: A arte da jardinagem é muito parecida com o bonsai e ikebana, apenas em uma escala maior. Artesãos Kakita criam jardins que seguem rumos únicos da energia espiritual que harmoniza em todos que

passam tempo com ela. Você pode fazer um jardim fazendo, com sucesso, uma rolagem de Carisma/Artesanato: Jardinagem contra um NA determinada pelo tamanho do jardim (10 para um pequeno jardim unido com uma residência privada, 20 para um jardim normal, 50 para os jardins Imperiais, etc.) Essa rolagem requer um número de semanas igual a um décimo do NA (arredondado para cima). Uma vez complete, assumindo que foi obtido sucesso na rolagem, aqueles que entrarem no jardim recebem um modificador para todas as rolagens de Meditação igual a seu Nível de Escola x 5. Você também recebe um número de Aumentos Gratuitos por dia igual a seu rank em Artesanato: Jardinagem os quais podem ser usados apenas para gastar dentro do jardim e pode ser usado em qualquer rolagem envolvendo uma de seus Perícias de Escola.

Música/Canção: Músicos e cantores treinados nos Kakita desempenham espetáculos tradicionais acumuladas por séculos de ricas tradições artísticas através de todo o Império. Não importa onde viajem, eles podem entreter seus anfitriões com as mesmas canções amáveis que seu trisavô uma vez ouvia ou entreter-se e a seus companheiros com uma nova melodia escrita só para eles. A habilidade dos Kakita para encantar a alma do guerreiro não é nenhuma pequena maravilha. Quando você estiver tocando por pelo menos cinco minutos, você pode fazer uma rolagem de Carisma/Performance: Música ou Canto. Qualquer membro da audiência o qual a Vontade x 5 seja menor que o total de sua rolagem está tão encantado pela música que não pode tomar ações hostis, a menos que atacado, por um número de horas igual a seu Nível de Escola. Um indivíduo por gastar um Ponto de Vácuo para findar este efeito prematuramente. Durante o mesmo período de tempo, você rola um número de dados adicionais igual a seu Nível de Escola em todas as rolagens de Perícias Sociais feitas com membros de sua audiência.

Origami: Papel dobrado é uma antiga arte em Rokugan e uma bastante respeitada graças a incrível precisão e delicadeza que requer. Pelo fato de sua ser completada tão rapidamente, você tem também aprendido a estudar os outros e determinar de que tipo de presente melhor os caberia. Você pode fazer uma rolagem Simples do Atributo Carisma contra o Carisma de outra pessoa multiplicado por cinco. Você pode adicionar seu Nível de Escola ao resultado dessa rolagem. Se obtiver sucesso, você determina o presente mais apropriado àquela pessoa e pode fazê-lo com papel, dez minutos e uma rolagem de Agilidade/Artesanato: Origami contra NA 15. Você ganha um Aumento Gratuito em todas as rolagens de Perícias Social feitas com o destinatário de se presente pelo restante da corte (a qual pode permanecer pela estação inteira), para cada dois Aumentos que você faça em sua rolagem de criação, você ganha um Aumento Gratuito adicional.

Pintura/Escultura: Pintura e Escultura são únicas dentre as artes praticadas na Academia Kakita, pois o resultado em um produto final que pode perdurar por séculos, diferentemente do origami, bonsai ou ikebana. Pinturas e esculturas são consideradas dádivas de máxima ordem e prover uma após outra usualmente não resulta apenas na compensação monetária, mas também em um laço permanente. É requerido um mínimo de uma semana para que você crie uma pintura ou escultura e uma rolagem de Carisma/Artesanato: Pintura ou Escultura contra NA 15. Você ganha um Aumento Gratuito para cada semana adicional que você gaste na peça. Quando você entrega sua arte a outro, ele tipicamente o recompensa com um montante de koku igual à metade de seu Rank na Perícia relevante somado a um para cada Aumento feito durante a criação. Você também ganha um Aumento Gratuito em todas as rolagens de Carisma feitas com o destinatário no futuro a menos que algo ocorra para estimular má vontade entre vocês dois após a dádiva ser concedida. Finalmente, você pode chamar em um favor com o ganhador em uma data posterior. Esse favor pode ser pego da Tabela de Favores Doji (veja Cortesão Doji). Use seu Nível de Escola no momento que a pintura foi criada para determinar qual nível do favor ele deve a você. Chamar este favor nega o Aumento Gratuito em rolagens de Carisma mencionado anteriormente.

Narração: Esta maya inclui todas as formas de discurso público incluindo a recitação de poesia. Você deve ser tanto carismático quando extremamente desenvolto em um número de diferentes áreas para entreter propriamente sua audiência com histórias, poemas ou discursos de oratória. Você ganha um Aumento Gratuito em qualquer rolagem usando uma Perícia de Conhecimento. Adicionalmente, você pode fazer uma rolagem de Narração/Carisma contra um NA igual a 10 + o maior Rank na audiência x 5 quando contando uma história ou recitando um poema. Se obtiver sucesso, você ganha dois dados rolados adicionais nas rolagens de Perícias Sociais feitas com membros da audiência mais tarde, como se sua história ou poema o ajudasse a ilustrar seu ponto em uma maneira particularmente criteriosa.

Nível 2: O Sonho da Alma

A este ponto de seu treinamento, você possui tanto o desenvolvimento de sua arte quanto olhos treinados para as necessidades e vontades daqueles ao ser redor. Você rola e mantém um dado adicional em todas as rolagens feitas com sua Perícia escolhida do Rank 1. Você também ganha um bônus a rolagens de Perícias Sociais feitas com outros igual ao número de pontos que o indivíduo recebeu por tomar Desvantagens que se ligam a um forte desejo por alguma coisa (Compulsão, Luxúria, Ganancioso, Fascinação, etc.).

Nível 3: Libertar o Espírito

A arte inspira a grandeza interior alheia. Neste rank, você aprendeu a libertar o espírito nos outros de forma que eles experimentem grandeza. Você pode rapidamente criar uma forma de sua arte (improvisados poema, pintura estilo wayo, arranjo ikebana, etc.) e dá-lo a outro indivíduo. Você deve obter sucesso em uma rolagem da Perícia usando sua Perícia escolhida com um NA igual ao Rank de seu alvo multiplicado por cinco. Se obtiver sucesso, você garante a ele três Aumentos Gratuitos que podem ser usados para qualquer rolagem. Esses Aumentos devem ser usados dentro de uma hora Rokugani ou são perdidos. Você pode usar esta Técnica um número de vezes por dia igual a seu Nível de Escola.

Nível 4: Nome Imortal

Artesões que alcancem este rank se aproximam da maestria total em sua arte. Você rola e mantém um dado adicional em todas as rolagens envolvendo sua Perícia escolhida (combinando com o Rank 2 para um bônus total de 2k2). Sua arte atingiu níveis de reconhecimento que o permitem, caso deseje, que você influencie a sorte alheia. Uma vez por semana, você pode usar sua maya para influenciar a opinião pública de outro indivíduo, aumentando ou diminuindo sua Glória por um número de pontos igual a seu Nível de Honra. Para executar isto, você deve gastar quantidades significantes de tempo se socializando com outros para reforçar a mensagem de sua arte usando-a como um intermédio para transmitir sua mensagem.

Nível 5: Andar Sobre os Paraísos

Um artesão deste rank é bem conhecido através do Império e está sempre em demanda em várias cortes. Tal pessoa pode pegar e escolher quais convites aceitar e é sempre presenteada e favorecida para influenciar sua decisão. Cada semana, você pode usar a Tabela de Favores do Cortesão Doji como se você fosse um Cortesão Doji de Rank 4. Cada vez que o fizer, no entanto, está contribuindo para a reputação de um artesão com interesse em coisas materiais e você perde pontos de Glória igual ao nível do favor que receber.

Caminhos da Garça

Lanceiro Tsume

Rank da Técnica: 1
Entrada: Nenhum. Este é um caminho inicial.
Saída: Magistrado Doji 1 ou Yojimbo Daidoji 1
Bônus: +1 Reflexos
Honra: 2,5
Perícias: Batalha, Defesa, Jiujutsu, Kenjutsu, Lanças 2, qualquer Perícia Alta ou Bugei.
Equipamento: Katana, wakizashi, yari, quaisquer duas armas, armadura leve ou pesada, elmo, corcel, kimono e sandálias, kit de viagens, 10 koku.

Técnica: Ninguém Deve Passar

Enquanto em Defesa Total e empunhando uma yari, você pode adicionar seu nível em Lanças a seu NA de Acerto. Se um oponente o ataca com um ataque corpo-a-corpo armado enquanto você estiver empunhando uma yari na Postura de Defesa Total, você pode imediatamente fazer uma rolagem de Reflexos/Lanças contra uma NA igual ao NA de Acerto de seu oponente + 5. Se obtiver sucesso, você manobra sua lança de forma que seu oponente tenha sido imobilizado enquanto atacando. Isto inflige dano normal +2k0. Isso pode ser usado uma vez por rodada.

Conselheiro Comercial Daidoji

Rank da Técnica: 1
Entrada: Nenhum. Este é um caminho inicial.
Saída: Cortesão Doji 1, Magistrado Doji 1 ou Yojimbo Daidoji 1
Bônus: +1 Carisma
Honra: 2,5
Perícias: Comércio 2, Corte, Defesa, Etiqueta, quaisquer duas Perícias Altas ou Bugei.
Equipamento: Wakizashi, dois kimonos e dois pares de sandálias, um kimono e um par de sandálias de alta qualidade, corcel, kit de viagens, 15 koku.

Técnica: Favor de Daikoku

Apesar de não necessariamente honrados, os Conselheiros Comerciais Daidoji são respeitados pelo seu trabalho em nome da Garça. No momento da criação, você ganha 10 pontos de personagem adicionais que podem ser usados para as seguintes Vantagens: Aliados, Chantagem, Herança, Posição Social, Riqueza ou Servos. Você também adiciona seu Anel de Ar ao total de todas as rolagens usando Carisma.

Cortesão Yasuki

Rank da Técnica: 1
Entrada: Nenhum. Este é um caminho inicial.
Saída: Cortesão Doji 1
Bônus: +1 Carisma
Honra: 2,5
Perícias: Comércio, Corte (Manipulação), Etiqueta (Burocracia), Furtividade (Ocultar), Cerimônia do Chá, qualquer Perícia Bugei, qualquer Perícia Alta
Equipamento: Wakizashi, dois kimonos e dois pares de sandálias, um kimono e um par de sandálias (Alta Qualidade), corcel, kit de viagens, 15 koku

Técnica: A Carpa e a Garça

Aqueles que retornaram ao Clã da Garça trouxeram suas perícias comerciais únicas. Você não perde Honra por conduzir uma negociação em público. Você adiciona seu Anel de Ar ao total de todas as Rolagens de Perícias de Escola. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para receber um número de Aumentos Gratuitos para qualquer rolagem Disputada de Perícia Social igual a seu Rank na Escola de Cortesões Doji mais um.

Soldado Pesado Daidoji

Rank da Técnica: 2
Entrada: Qualquer Escola de bushi da Garça Rank 1
Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank 2

Técnica: Estilo da Garça Férrea

É dito que a Garça Férrea devasta seus inimigos sem hesitação nem compaixão, para que os inimigos da garça sejam incontáveis. Quando usando a Perícia Armas Pesadas, você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Rank de Perspicácia. Esses Aumentos Gratuitos podem ser usados apenas para a opção Aumento de Dano.

Arqueiro Asahina

Rank da Técnica: 3
Entrada: Qualquer Escola de bushi da Garça Rank 2
Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank 3

Técnica: Paz entre Guerra

Um pequeno grupo de Asahina acredita que em alguns momentos mais vidas podem ser salvas através da perda da vida em um campo de batalha. Enquanto esses radicais são sempre evitados por sua família, os Daidoji ficam felizes em prover os meios que eles precisam para manter o dojo. Você pode adicionar seu Anel de Ar ao total de todos os ataques usando Kyujutsu. Se você matar um oponente com um ataque de Kyujutsu, você pode imediatamente fazer um ataque adicional com Kyujutsu.

Você jamais pode fazer mais que o dobro de seu número máximo normal de ataque por rodada usando esta Técnica.

Lâmina de Hoturi

Pré-requisitos: Corte 4, Kenjutsu 4
Rank da Técnica: 3
Entrada: Bushi Kakita 2
Saída: Cortesão Doji 1

Técnica: A Lâmina dos Sussurros

Um verdadeiro devoto da técnica Doji sabe que não há diferença entre um duelo de metal e um duelo de palavras. Um número de vezes por dia igual a seu Rank, você pode gastar um Ponto de Vácuo par manter todos os dados rolados em uma rolagem de Iaijutsu ou Corte.

Guarda da Imperatriz

Rank da Técnica: 3
Entrada: Magistrado Doji 2 ou Bushi Kakita 2
Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank 3

Técnica: Benção de Haranobu

Aqueles que servem a Imperatriz são abençoados com os lendários vigor e atenção de seu fundador. Seu Vigor é considerado o dobro para rolagens para resistir à fadiga ou ao veneno. Você pode adicionar seu Nível de Honra ao total de todas as rolagens de ataque e Percepção. Quando defendendo a Imperatriz, você pode gastar um Ponto de Vácuo para ganhar um ataque adicional por rodada.

Guerreiros de Ferro Daidoji

Rank da Técnica: 3
Entrada: Assolador Daidoji 2 ou Bushi Kakita 3
Saída: Assolador Daidoji 3 ou Bushi Hida 1

Técnica: A Força da Haste

Os Guerreiros de Ferro aproveitam o alcance de suas armas. Quando usando uma arma de haste (bastão, lança,...) contra um inimigo que não a usa, você rola dois dados extras em suas rolagens de ataque. Adicionalmente, você pode ignorar penalidades de NA por usar armadura em todas as perícias exceto Furtividade e você rola dois dados extras em rolagens de Iniciativa.

Guarda de Elite Doji

Rank da Técnica: 4
Entrada: Bushi Kakita 3 ou Yojimbo Daidoji 3
Saída: Reentrar na mesma Escola

no Rank 4

Técnica: Olhar Clínico de Doji

Com uma análise cautelosa de seu oponente, um samurai pode achar e alcançar as fraquezas em seu estilo e armadura. Uma vez por dia por Rank de Perspicácia, o samurai pode fazer uma rolagem de Percepção/Investigação contra uma NA igual ao Nível de Escola do oponente multiplicado por cinco. Se tiver sucesso, você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Rank de Perspicácia os quais podem ser usados apenas em rolagens de ataques subseqüentes contra o mesmo oponente. Se os Aumentos Gratuitos não forem usados até o fim do combate, eles são perdidos.

Sohei Asahina

Rank da Técnica: 3
Entrada: Shugenja Asahina 2
Saída: Shugenja Asahina 3

Técnica: Vento Vingativo

Durante Batalha Massiva você rola Ar/Batalha (Combate Massivo) para as Marés de Batalha e passos de Determinações e você pode adicionar seu Anel de Ar ao resultado dessa rolagem. Em um combate desarmado você rola Ar/Jiujutsu no lugar de Agilidade/Jiujutsu e você pode adicionar seu Anel de Ar ao resultado de todas as rolagens de dano desarmado.

Escolas Avançadas da Garça

Kenshinzen

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Fogo 4, Vácuo 4
Perícias: Etiqueta 4, Iaijutsu 5, Conhecimento: Bushido 4, Meditação 5
Vantagens: Rápido
Outros: Deve derrotar um membro do kenshinzen em um duelo legal. O duelo não precisa necessariamente ser até a morte (e a maior parte comumente não é), mas o candidato deve vencer. Pode-se ignorar o requerimento da vantagem Rápido aumentando o custo de todos os anéis e perícias em um.

Técnicas:

Nível 1: Tomando o Vácuo

Em um duelo de Iaijutsu, você pode focar um número de vezes adicionais igual ao seu Nível de Escola. Seu primeiro foco não aumenta o NA de Acerto de seu oponente (mas aumenta a sua normalmente). Você sempre é o primeiro a escolher entre as opções “Foco” ou “Ataque”. Adicionalmente, você adiciona seu Nível de Honra à sua rolagem de iniciativa.

Nível 2: Um Momento Único

O Kenshinzen se tornou mestre de velocidade do ataque de tal maneira que pode atacar no intervalo das batidas do coração. Você pode fazer um ataque adicional por rodada. Você sempre escolhe qual Atributo usar em um duelo de iaijutsu (Agilidade, Reflexos ou Vácuo) no lugar de permitir esta escolha ao oponente.

Nível 3: Técnica do Kakita

O Kenshinzen é tão inimaginavelmente veloz que pode acertar todos os seus oponentes de uma vez só. Você pode abdicar de todos os seus ataques normais em uma rodada para fazer um único ataque em todos os inimigos a até 1,5m. Você faz uma única rolagem de ataque e compara ao NA de Acerto de todos os inimigos quando usando esta manobra, por isto é possível acertar alguns oponentes enquanto errar outros. Você pode fazer aumentos neste ataque. Adicionalmente, você adiciona o dobro do seu nível de honra ao total de sua rolagem de Iniciativa, substituindo o benefício ganho no Rank 1.

Escolas do Leão

Bushi Akodo

Bônus: +1 Agilidade
Honra: 3,5
Perícias: Batalha (Combate Massivo), Defesa, Kenjutsu, Kyujutsu, Conhecimento: História, Narrar, qualquer Perícia Alta ou Bugei.
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), armadura leve, tessen de comando, kimono e sandálias, 3 koku.

Técnicas:

Nível 1: O Caminho do Leão

Bushis da Escola Akodo afiam sua fúria até que seja precisa como uma espada. Poucos obstáculos ficam no caminho de um golpe Akodo bem treinado. Você pode ou ignorar a Armadura, ou ganhar um Aumento Gratuito quando atacando. Ainda, você pode ganhar um Aumento Gratuito em seu primeiro ataque corporal contra um oponente em uma luta, ou contra qualquer oponente que tenha declarado um ataque contra você desde seu último turno. Apesar de esses dois efeitos serem cumulativos, você ganha apenas um Aumento Gratuito para um inimigo que declarou Aumentos contra você, não importa quantas vezes ele tenha declarado Aumentos. Quando rolando dano ou rolando para uma rolagem de Batalha disputada, você pode adicionar seu Anel de Água ao total.

Nível 2: Força da Pureza

Guerreiros treinados pelos Akodo são conhecidos por sua dedicação ao bushido, e têm grande satisfação ao derrotar inimigos desonrados. Antes de você rolar um ataque, você pode escolher entre seu ataque ou sua rolagem de dano e declarar que você adicionará duas vezes seu Nível de Honra a esse total. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para fazer uma Rolagem de Honra para (vide o Livro do Fogo, pág. 159) mesmo se você já fez uma essa sessão, e apenas perde metade da quantidade de Honra por fracassos em Rolagens de Honra e testes de Honra.

Nível 3: Força de Meus Ancestrais

Como todos os Leões, estudantes da Escola de Bushis Akodo aprendem uma raramente profunda reverência por seus ancestrais. Você ganha um ataque adicional por rodada, um por você e um pelos ancestrais observando você, e você agora adiciona o dobro de seu Anel de Água para suas rolagens de dano (substituindo o bônus ganho no primeiro Nível).

Nível 4: Triunfo Antes da Batalha

Estudantes da Escola Akodo entram em combate destemidamente, sabendo em seus corações que apenas a vitória gloriosa ou a morte gloriosa os esperam. Você pode declarar dois Aumentos contra um oponente na Postura de Defesa Total e, se seu ataque obtiver sucesso, faz com que perca os benefícios da Postura de Defesa Total. Você agora pode usar Força da Pureza para adicionar sua Honra tanto nas rolagens de ataque e dano em todas às vezes.

Nível 5: Última Lição de Akodo

Maestria da Escola de Bushis Akodo concede uma inabalável fé na vitória. Uma vez que o bushi tenha aprendido a perceber toda alternativa na batalha, a falha se torna impossível. Você pode agora adicionar três vezes seu Anel de Água em todas as rolagens de dano (substituindo o bônus de dano ganho no terceiro Nível). Quando fazendo Aumentos em qualquer Rolagem de Perícia Bugei, se você alcançar ou exceder ou NA original (antes dos Aumentos), mas falhar em alcançar o NA Aumentado, você ainda tem sucesso, mas não ganha os benefícios dos Aumentos.

Colegial de Guerra Akodo

Bônus: +1 Reflexos
Honra: 3,5
Perícias: Batalha (Combate Massivo) 2, Defesa, Jiujutsu, Kenjutsu, Kyujutsu, Conhecimento: História.
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), leque de guerra, armadura leve, estandarte pequeno, kit de viagens, kimono e sandálias, 5 koku.

Técnicas:

Nível 1: Força de Meus Irmãos

Um estudante do Colégio de Guerra sabe que seus irmãos dentro do Leão são sua força e coragem. Depender deles liberta a energia do samurai para atacar em seus inimigos. Você ganha um bônus par suas rolagens de ataque e dano igual ao número de bushi lutando em seu grupo ou unidade, até o bônus máximo do dobro de seu Nível de Escola.

Nível 2: A Onda Declina e Flui

A batalha se movimenta como a água, fluindo e correndo aparentemente randomicamente. O Colégio de Guerra ensina que há padrões e o sábio estudante pode se

mover entre eles. Quando rolando para Marés de Batalha, você pode adicionar o dobro de seu Anel de Água à quantia que você está adicionando ou subtraindo do resultado da Iniciativa. Quando em combate, você pode adicionar sempre o uso de Marés de Batalha, mesmo se você sofrer Feridas durante a rodada prévia. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para permitir que um aliado combatente role para Marés de Batalha, mesmo se ele sofreu Feridas na rodada prévia.

Nível 3: As Garras do Leão

Um verdadeiro servo do Akodo afia sua velocidade e precisão a tal nível que nenhum inimigo pode se manter contra ele. Você pode fazer um ataque adicional por rodada.

Nível 4: Mente Limpa, Vontade Focada

A verdadeira força do Colégio de Guerra está no direcionamento de peritos guerreiros do Leão. A cada rodada, você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Nível de Escola. Esses Aumentos podem ser usados por você ou por quaisquer membros de sua unidade ou grupo a até 3m por Nível de Escola. Esses Aumentos podem ser usados apenas para executar manobras de combate, incluindo Desarme, Finta, Guardar, Derrubar, etc. Aumentos não usados até o fim do combate são perdidos.

Nível 5: Em Nome de Akodo

A Liderança de Akodo ensina que todos os guerreiros Akodo são irmãos. Abdicando de glória pessoa e guiando seus irmãos em combate, um estudante do Colégio de Guerra pode direcioná-los através da perfeita execução de seu estilo de combate. Sacrificando todas as suas ações para a rodada, você pode conferir um número de ataques adicionais por rodada igual a seu Nível de Escola a outro bushi em sua unidade ou grupo. Cada soldado beneficiado por esta Técnica deve estar a até 15m e cada um pode receber apenas um ataque adicional por rodada.

Estrategista Ikoma

Bônus: +1 Percepção
Honra: 3,5
Perícias: Batalha (Conhecimento de Batalha) 2, Defesa, Kenjutsu, Kyujutsu, Conhecimento: História, Leques de Guerra.
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), quaisquer duas armas, armadura leve, elmo, kit de viagens, kimono e sandálias, 5 koku.

Técnicas:

Nível 1: Conhecimento Está no Passado

Os Ikoma estudam os segredos dos melhores generais de seu clã bem como outros grandes generais da história, tais como o famoso ronin comandante Sun Tão, para ganhar perspicácia em seus fluxo e refluxo da batalha. Você pode adicionar o dobro de seu Nível de Honra às suas rolagens de Iniciativa e rolagens de Batalha.

Nível 2: Triunfo Antes da Batalha

Aprender através dos inimigos de outros sempre no meio de uma caótica batalha é a marca de um verdadeiro estrategista. Uma vez por rolagem de ataque ou rolagem de Batalha, você pode gastar um Ponto de Vácuo para imediatamente re-rolar todos os dados que rolaram menos que seu Nível na Perícia Batalha. Esses dados re-rolados acontecem antes dos bônus da Técnica do Rank 1.

Nível 3: Preparar para Morte

Um verdadeiro estrategista sabe como não permitir que o pensamento interfira com o fluido da ação. Você pode fazer um ataque adicional por rodada.

Nível 4: Sobre Chão Assassino

O estrategista apenas a incitar seus oponentes a fazerem constantes equívocos. Quando fazendo uma rolagem disputada de Batalha durante Combate Massivo, você pode adicionar seu Anel de Água ao resultado de cada dado. Adicionalmente, você adicionar o dobro de seu Anel de Água a seu NA de Acerto em qualquer combate.

Nível 5: As Táticas do Mestre

Quando um estrategista não pode ir mais longe, ele deve trocar para se adaptar a seus desafiantes. Você pode gastar um Ponto de Vácuo antes que um oponente faça uma rolagem de ataque, incluindo magias. O resultado dessa rolagem é comparado à rolagem de seu oponente. Se sua rolagem for a maior, você, com sucesso, antecipa o ataque e se esquiva totalmente. Se você está comandando tropas em uma batalha o um membro de uma equipe comandante de um comandante veterano, você pode gastar um Ponto de Vácuo para aumentar ou diminuir o total das rolagens de seu general de Percepção/Batalha (Combate Massivo) por qualquer quantidade, em incrementos de 5, até o máximo de seu Rank x 5.

Bárbaro Matsu

Bônus: +1 Força
Honra: 3,5
Perícias: Batalha, Jiujutsu, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, Conhecimento: História, quaisquer duas Perícias Bugei.
Equipamento: Katana, wakizashi, tanto, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), quaisquer duas armas, armadura leve, kimono e sandálias, kit de viagens, 3 koku.

Técnicas:

Nível 1: O Rugido do Leão

Guerreiros da Escola Matsu respeitam as perícias de liderança de seus primos Akodo, mas sabem que um ataque furioso normalmente simplesmente esmaga um inimigo. Você pode adicionar seu Nível de Honra para todas as rolagens de dano. Você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Nível de Escola quando na Postura de Ataque Total. Esses Aumentos só podem ser usados para dano adicional.

Nível 2: A Fúria de Matsu

Apesar das Bárbaras Matsu se atirarem na batalha sem se preocuparem com sua segurança, poucos inimigos sobrevivem o bastante para explorar suas fraquezas. Quando você obtém sucesso em um ataque, você pode adicionar seu Anel de Água para as rolagens subseqüentes de ataque neste combate, uma vez por combate. Se você está na Postura de Ataque Total, você pode, ao invés disso, ganhar esse bônus um número de vezes igual ao seu Nível de Escola e pode também adicionar esse bônus para suas rolagens de dano. Esse benefício é perdido se você não atacar um oponente por um número de rodadas igual ao seu Nível de Perspicácia ou se você entrar na Postura de Defesa Total.

Nível 3: Investida do Leão

Os Matsu superam seus inimigos sua fúria desimpedida e com o fogo do bushido orientando suas almas. Você pode, agora, fazer um ataque adicional por rodada. Você precisa fazer apenas três Aumentos para ganhar um taque adicional quando na Postura de Ataque Total. Você agora adiciona o dobro de seu Nível de Honra para todas as rolagens de dano (substituindo o bônus de dano ganho no primeiro Nível).

Nível 4: Coragem de Matsu

Todo Leão aprende a dominar seu medo. Quando na Postura de Ataque Total, suas penalidades de Feridas são reduzidas por 3 x seu Nível de Honra. Qualquer tentativa de controlar ou influenciar seus pensamentos (incluindo feitiços) também têm seus NAS aumentados por essa quantidade. Você pode ganhar essa resistência fora de combate, mas deve tomar uma postura obviamente agressiva e hostil, sacando uma arma se possível e recebendo todas as penalidades da Postura Ataque Total.

Nível 5: A Vitória do Leão

A última lição da Escola de Bárbaros Matsu é que uma vez que um bushi tenha entrado na batalha, ele já venceu. A esse Nível, quando você rola para ataque ou dano, você pode escolher re-rolar qualquer dado cujo resultado tenha sido menor que seu Nível de Honra + 1, mas você deve manter o novo resultado. Você agora adiciona 3 x seu Anel de Água para todas as rolagens de dano (substituindo o bônus de dano ganho no terceiro Nível).

Shugenja Kitsu

Bônus: +1 Percepção
Honra: 3,5
Perícias: Caligrafia, Defesa, Conhecimento: Ancestrais (Clã Leão), Conhecimento: História, Meditação, Teologia, quaisquer duas Perícias Altas.
Equipamento: Wakizashi, kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens, 3 koku.
Afinidade/Deficiência: Shugenjas Kitsu são treinados desde cedo para ajudarem seus primos nas famílias Akodo, Ikoma e Matsu. Os Kitsu não são apenas os guias religiosos do Leão, mas também o elo do Clã com os Reinos Espirituais onde seus ancestrais residem. Shugenjas Kitsu tendem a evitar batalhas, servindo apenas como conselheiros aos generais Akodo ou curandeiros, atendendo os feridos ou ajudando seus aliados ao longe. O Clã Leão é muito tradicional em permitir que seus shugenjas participem de guerras, apesar de ocasionais independências não serem algo totalmente novo. Shugenjas treinados pelos Kitsu ganham uma Afinidade por feitiços de Água e uma Deficiência por feitiços de Fogo.
Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Contra-Feitiço, quaisquer 3 feitiços de Água, quaisquer 2 feitiços de Ar, qualquer feitiço de Terra

Técnica: Orientação Ancestral

Shugenjas Kitsu são conhecidos por sua forte ligação aos Reinos Espirituais. Você Poe invocar Sentir e Comunicar em relação aos Ancestrais para detectar e se comunicar com ancestrais. Você também pode usar Sentir em outras personagens para detectar qualquer resultado da Tabela de Descendência que tenham acumulado assim como qualquer Vantagem ou Desvantagem de natureza espiritual ou kármica. Isso inclui: Má Fortuna, Bênção de Benten, Maldição de Benten, Bênção dos Elementos, Escolhido Pelos Oráculos, Bênção de Daikoku, Destino Negro, Bênção de Ebisu, Desequilíbrio Elemental, Abandonado, Kamis Amigáveis, Bênção de Fukurokujin, Ishiken-do Grande Destino, Grande Potencial, Assombrado, Bênção de Hotei, Bênção de Jurojin, Laço Kármico, Momoku, Nêmesis e Fúria dos Kamis. Essa Técnica em especial não detecta a Mácula das Terras Sombrias.

Sodan-Senzo Kitsu

Bônus: +1 Vontade
Honra: 3,5
Perícias: Caligrafia (Cifra Kitsu), Etiqueta (Sinceridade), Conhecimento: Ancestrais, Conhecimento: História, Conhecimento: Heráldica, Meditação, qualquer Perícia Alta ou Bugei.
Equipamento: Wakizashi, kimono, bolsa de manuscritos, kit de viagens, máscara cerimonial, 3 koku.
Afinidade/Deficiência: Sodan-senzo Kitsu possuem Afinidade por todas as magias Ancestrais (quaisquer magias especificamente tabeladas como “Magias Ancestrais”, incluindo Sentir Ancestral, Invocar

Ancestral e Comunicar com Ancestral) e uma Deficiência por magias do Fogo e da Terra.

Feitiços: Sentir Ancestral, Comunicar com Ancestral, Invocar Ancestral, Contra-Feitiço, quaisquer 2 feitiços de Ar, qualquer feitiço de Água

Técnica: Espírito dos Ancestrais

Os sodan-senzo são abençoados com a habilidade de falar aos shiryo, os espíritos ancestrais abençoados tão reverenciados pelos samurais, uma magia respeitadas pelas almas honradas. Você pode conjurar magias Ancestrais as quais não são permitidas aos que não são Kitsu.

Vantagens Sodan-Senzo

Ancestralidade Kitsu Híbrida

(apenas Shugenja Kitsu, 3 Pontos)

Apesar do sangue Kitsu em suas veias não ser puro o suficiente para você se comunicar com ancestrais, você tem alguma pequena proficiência com os espíritos. Você pode conjurar Sentir Ancestral como um sodan-senzo de mesmo Nível de Escola.

Linhagem Sangüínea

(5 Pontos)

Sua ancestralidade Kitsu é de longe mais potente que a maioria como se você tivesse o sangue de heróis em suas veias. Os bônus ganhos por qualquer magia Ancestral são aumentados em dois (três questões em vez de uma com Comunicar com Ancestral, benefícios aumentados com Invocar Ancestral).

Magias Ancestrais

Sodan-senzo interagem com espíritos ancestrais de uma forma muita próxima de como shugenjas tradicionais interagem com os kami. Da mesma forma que as primeiras lições que um shugenja tradicional aprende são a sentir, comunicar-se com e invocar os kami, também o sodan-senzo primeiro sente, comunica-se e invoca espíritos ancestrais antes mesmo de trabalhar com os kami.

As magias básicas do sodan-senzo usam Atributos no lugar de Anéis. Cada magia possui uma habilidade base diferente. Para conjurar com sucesso uma magia, o sodan-senzo deve rolar seu Atributo somado a seu Nível de Escola e manter um número de dados igual a seu Atributo. Seu NA para conjuração é 10 mais a Maestria da magia x 5.

Um sodan-senzo pode conjurar um número de magias Ancestrais por dia igual a seu Nível de Honra mais seu Nível de Escola mais dois. Você pode aprender e conjurar outras magias normalmente. Se você deseja aprender as versões padrões de Sentir, Comunicar e Invocar, você deve aprendê-las normalmente.

Comunicar com Ancestral

Maestria: 1
Duração: Concentração
Área de Efeito: Um Espírito Ancestral
Alcance: 30m

Sodan-senzo podem falar com os espíritos da morte. Uma rolagem de Carisma com sucesso abre um diálogo com o ancestral do alvo (que deve ser conhecido a você, possivelmente através do uso de Sentir Ancestral). Sucesso no uso desta magia permite que você faça uma pergunta ao ancestral; o ancestral é forçado a responder, apesar de poder não o fazer amigavelmente. Boa interação de sua parte pode permitir questões extras à opinião do Narrador. Para cada dois aumentos que você faça, você pode fazer uma pergunta adicional.

Invocar Ancestral

Maestria: 1
Duração: 1 hora
Área de Efeito: Si
Alcance: Si

Kitsu podem invocar a essência de espíritos ancestrais infundindo seu ser com seus poderes. Efetivamente, esta magia permite que você se beneficie de uma vantagem ancestral como se você a tivesse comprado na criação da personagem. Você pode rolar sua Vontade para invocar um ancestral. O NA para conjurar a magia é aumentado pelo triplo da Devoção do Ancestral. Regras e restrições

da criação de ancestrais se aplicam a esse ancestral. Múltiplos ancestrais podem ser invocados de uma única vez, você pode invocar apenas simultaneamente um número de ancestrais igual ao seu Nível de Honra ou ao Nível de Escola, o que for maior. Você deve preencher o requerimento de qualquer ancestral invocado dentro de uma semana, caso contrário, o NA de todas as magias Ancestrais que você conjurar é aumentado por dez por uma semana.

Sentir Ancestral

Maestria: 1
Duração: Concentração Casual
Área de Efeito: 4,5m de Raio
Alcance: Si

Sodan-senzo podem sentir os laços que atam os viventes e os Reinos Espirituais. Com um sucesso em uma rolagem de Percepção, você pode perceber a presença de ligações kármicas entre ancestrais e seus descendentes como também entre dois indivíduos viventes. Você pode

identificar qualquer ancestral com uma ligação com os vivos na sua presença e pode reconhecer a presença da vantagem Laço Kármico como também a pessoa que partilha o pacto. Esta magia permite que você veja a Profissão, Energia e Devoção do ancestral.

Omoidasu Ikoma

Bônus: +1 Percepção
Honra: 3,5
Perícias: Corte (Boatos), Defesa, Etiqueta, Conhecimento: História (Clã Leão), Narrar (Bravata), qualquer Perícia Alta, qualquer Perícia Alta ou Bugei.
Equipamento: Katana, wakizashi, tanto, armadura ashigaru, caixa de ferro, dois kimonos e dois pares de sandálias, kit de viagens, 4 koku.

Técnicas:

Nível 1: O Caminho do Rio

Quando determinado se você é reconhecido, seu Nível de Glória é aumentado pelo seu Carisma. Você também pode conferir esse benefício a um número de companheiros igual ao seu Nível de Escola. Você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Nível de Glória em todas as rolagens de Bravata Pública (vide regras de Glória, pág. 154).

Nível 2: Força da Correnteza

Durante o combate você pode impulsionar seus aliados como uma ação complexa, proclamando a honra de suas ações. Um número de aliados igual ao seu Carisma + Nível de Escola pode adicionar sua Honra para todas as rolagens de ataque durante a duração do combate. Se você for reduzido ao nível Inconsciente ou moto, quaisquer aliados que receberam o bônus são desmoralizados, perdem o bônus e sofrem uma penalidade igual a ele pelo resto do combate.

Nível 3: Glória Brilhante

Você é treinado para fazer uso das inconstantes marés de glória, trazendo vantagens pela fugaz natureza da fama tanto em benefícios de seus aliados quanto em detrimento de seus inimigos. A qualquer momento que alguém perder ou ganhar Glória em sua presença, você pode fazer uma rolagem de Carisma/Narrar (Oratória) vs. Um NA igual à Glória do Alvo x 10 para expor publicamente os atos do alvo. Se essa rolagem tiver sucesso, a perda ou ganho é dobrado. Tenha em mente que aumentar uma perda de Glória consiste em uma grave ofensa. Apenas o maior ganho ou perda de Glória causados por um Omoidasu usando esta técnica dentro de um mês permanece em efeito para determinado indivíduo.

Nível 4: Dominar o Fluir do Coração

Como estudantes tanto da natureza humana quanto do mundo, os Omoidasu Ikoma aprendem a observar o inimigo cautelosamente e tornar as ações de seus inimigos a seu favor. Quando uma Rolagem Disputada envolvendo sua Percepção ou Carisma, você pode gastar um Ponto de Vácuo para baixar todos os dados deste oponente pelo seu Nível de Honra. O Ponto de Vácuo é gasto antes da rolagem, mas a penalidade é aplicada depois dos dados serem rolados. Durante o combate, você pode fazer uma ação e escolher um oponente para fazer uma rolagem de Oratória a um NA de 10 x o Nível de Perspicácia do alvo. Se você tiver sucesso, o opoente sofre uma penalidade para todas as rolagens de ataque e dano igual ao dobro de seu Nível de Honra, a um mínimo de -2. Essa Técnica não tem efeito em oponentes com zero de Honra.

Nível 5: A Vontade das Ondas

Você agora pode fazer Testes de Honra para qualquer rolagem falha (ao invés de apenas aqueles que lhe causariam uma perda de Honra). Você não ganha Honra se tiver sucesso, mas sofre as conseqüências normais de ter falhado. Se qualquer aliado falhar em uma rolagem em sua presença, você pode gritar para encorajá-lo e gastar um Ponto de Vácuo para fazer um Teste de Honra por ele. Se você tiver sucesso, então seu encorajamento o fez ter sucesso. Se você perder esse Teste de Honra, a perda de Honra é sua, e não de seu aliado.

Espião Ikoma

Bônus: +1 Carisma
Honra: 1,5
Perícias: Corte, Etiqueta (Sinceridade), Investigação (Notar) 2, Furtividade, quaisquer duas Perícias.
Equipamento: Katana, wakizashi, armadura leve, kit de viagens, qualquer arma, 3 koku.

Técnicas:

Nível 1: Tomando Meios

Obtendo sucesso em uma rolagem disputada de Carisma/Investigação contra um oponente, você ganha um Aumento Gratuito para qualquer rolagem social ou combativa contra o mesmo oponente. Para cada cinco pontos pelos quais sua rolagem exceder a do seu oponente, você ganha um Aumento Gratuito adicional até um número máximo igual a seu Nível de Escola mais dois. Uma vez que esta técnica tenha sido usada contra um oponente, ela não pode ser usada até o fim do dia seguinte contra o mesmo oponente. Esses bônus permanecem por todos os encontros que ocorrerem

durante este tempo. Finalmente, você adiciona seu Anel de Ar ao total de todas as suas rolagens de Carisma.

Nível 2: O Leão Não Pode Falhar

Ao Ikoma é ensinado a focar suas forces, tornando-se mortalmente proficiente nas ferramentas de sua negociação. Você ganha um dado adicional rolado e mantido para todas as rolagens de Investigação. Você pode adicionalmente selecionar qualquer uma de suas perícias de escola iniciais (essa perícia não pode ser uma perícia de arma). Quando fazendo uma rolagem com aquela perícia, você adiciona 3k1 à rolagem. Finalmente, você pode adicionar seu Anel de Fogo ao total de todas as rolagens de Vontade.

Nível 3: Percepção Se Torna Vitória

Uma análise cuidadosa de um inimigo pode levar à perspicácia necessária para derrotá-lo. Você pode fazer uma rolagem de Percepção/Investigação no início do combate (com um NA igual a 10 + Rank do oponente x 5). Se obtiver sucesso, você pode fazer um ataque adicional por rodada contra aquele oponente pela duração do combate. Adicionalmente, você ganha um Aumento Gratuito em todas as rolagens de perícias de escola iniciais. Você adiciona o dobro de seu Anel de Ar às rolagens de Carisma, substituindo o benefício do Rank 1.

Nível 4: Palavras, Não Metal

Espiões formam ligações próximas com seus inimigos e temporariamente ganhar a confiança completa normalmente reservada a aliados. Fazendo uma rolagem disputada de Carisma e falando com seu oponente por, pelo menos, uma rodada, você pode forçar o alvo a revelar uma parte de uma informação que ele não tenha mencionado noutro momento. Essa informação não será necessariamente um item da escolha do Espião, mas será relacionada de alguma forma ao tópico em discussão. Se o alvo tem algum grau de senso comum, ele rapidamente notará seu erro, portanto cuidado é recomendado quando usando esta técnica. Você adiciona o dobro de seu Anel de Fogo ao total de todas as rolagens de Vontade, substituindo o benefício do Rank 2.

Nível 5: Comandar a Mente Fraca

Iludindo oponentes com sutis gestos e os reprovando verbalmente durante combate, um Espião pode fazer com que seus inimigos reajam da forma como ele quer que o façam. Se você tem uma Iniciativa maior que a de seu oponente, você pode gastar dois Ponto de Vácuo e fazer uma rolagem disputada de Vontade com seu alvo. Se obtiver sucesso, o alvo reage da maneira que você escolher para aquele turno durante sua ação para aquele turno. Isso permite a você escolher qual local ele usará e quais perícias, se alguma, ele usará. Você pode forçá-lo a fazer uma ação que requeira um gasto de Ponto de Vácuo apenas se você obtiver sucesso em uma outra rolagem disputada de Vontade. Ele não atacará diretamente seus próprios aliados através desta manipulação. O alvo acreditará que suas ação foi a mais lógica para aquele momento, apesar de ele poder notar rapidamente que foi ludibriado. Finalmente, você pode adicionar o triplo de seu Anel de ao total de todas as rolagens de Carisma, substituindo o bônus ganho no Rank 3.

Caminhos do Leão

Leão Seguidor da Morte

Pré-requisitos: Honra 2,5 ou superior, Desvantagem Seguidor da Morte

Rank da Técnica: Qualquer

Entrada: Qualquer bushi Leão ou Ronin

Saída: Reentrar na mesma escola no próximo Rank

Especial: Quando um PJ desonrado deseja se unir aos Leões Seguidores da Morte, ele pode imediatamente renunciar seu maior Nível de Escola para entrar neste Caminho. A perda do Rank é permanente. Isso reflete o fato de que a maioria dos Seguidores da Morte não viverá para ver seu próximo Rank.

Se este caminho for usado como Técnica de Rank 1, use as seguintes informações:

Bônus: +1 Força

Honra: 3,5

Perícias: Batalha, Jiujutsu, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, Conhecimento: Bushido, quaisquer duas Perícias Bugei.

Equipamento: Katana, wakizashi, tanto, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), quaisquer duas armas, armadura leve, kimono e sandálias, kit de viagens, 3 koku.

Técnica: Juramento do Seguidor da Morte

Seguidores da Morte desejam redimir seus nomes desonrados por falhar em batalha contra os inimigos do Leão e se jogam no coração da batalha sem contar os riscos. Enquanto na postura de Ataque Total, você pode reduzir seu NA de Acerto por cinco para ganhar um Aumento Gratuito por redução em todos os ataques por redução àquela rodada. Esses Aumentos podem ser usados apenas para aumentar dano. Você não pode reduzir seu NA abaixo de 5. Adicionalmente, diminua todas as penalidades no NA que receber por Feridas pelo dobro de seu Nível de Honra.

Fiscal Leão

Rank da Técnica: 1

Entrada: Nenhum. Este é um caminho inicial.

Saída: Bushi Akodo 1, Bárbaro Matsu 1

Bônus: +1 Percepção

Honra: 3,5

Perícias: Atletismo, Defesa, Cavalaria, Kenjutsu, Kyujutsu, Conhecimento: Lei, Lanças (Yari).

Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), armadura leve, corcel, tessen de comando, kimono e sandálias, 3 koku.

Técnica: Trovão Giratório

Você ganha um Aumento Gratuito em rolagens de ataque contra oponentes que estejam montados

enquanto você estiver a pé, ou que estejam a pé enquanto você estiver montado. Quando usando a yari, você ganha um Aumento Gratuito em rolagens de ataque. Adicionalmente, você rola um dado extra às rolagens de Iniciativa enquanto montado.

Batedor Akodo

Rank da Técnica: 3
Entrada: Bushi Akodo2
Saída: Bushi Akodo 3, Colegial de Guerra Akodo 1 ou Estrategista Ikoma 1

Técnica: Honra nas Sombras

Batedores Akodo são ensinados a permanecerem invisíveis observando e analisando seus inimigos de forma que, quando ataquem, tenham que o fazer apenas uma vez. Para propósitos desta técnica, seu Nível de Escola de Bushi Akodo é considerado maior em um. Você ganha um bônus a todas as rolagens de Furtividade igual ao dobro de seu Nível de Escola de Bushi Akodo. Para cada rodada que observar um inimigo sem tomar quaisquer outras ações, você ganha um Aumento Gratuito para usar contra aquele oponente no combate. Este benefício permanece apenas para as quatro primeiras rodadas do combate. Você pode ganhar apenas um número de Aumentos Gratuitos desta maneira igual a seu Nível de Escola de Bushi Akodo.

Coração de Tsuko

Rank da Técnica: 3
Entrada: Bushi Akodo2
Saída: Bushi Akodo 3

Técnica: Justiça de Tsuko

Dobre os bônus que você recebe por suas Perícias de Conhecer Escolas. Você ganha um Aumento Gratuito a todos os testes de Desarme e Derrubar contra membros destas escolas. Adicionalmente, você ganha um bônus para seu NA de Acerto igual ao dobro de seu Nível de Honra.

Guarda de Elite Matsu

Rank da Técnica: 4
Entrada: Bárbaro Matsu 3
Saída: Bárbaro Matsu 4

Técnica: Cruel

A qualquer momento que você acerte um oponente com sucesso, você rola três dados adicionais para quaisquer ataques subseqüentes feitos durante aquela rodada. Esses dados podem ser usados tanto para rolagens de ataque quanto para rolagens de dano à sua vontade. Caso faça um ataque extra com Aumentos, ambos os ataques devem acertar antes dos benefícios serem dados. Estes bônus são cumulativos.

Arauto Ikoma

Rank da Técnica: 2
Entrada: Omoidasu Ikoma 1
Saída: Estrategista Ikoma 1 ou Bárbaro Matsu 1

Técnica: A Mão de Nossos Ancestrais

Os Ikoma são capazes de fiar contos das histórias do Leão que se aplicam às situações particulares, animando as tropas e os acerando para a batalha que vir. Você pode fazer uma rolagem de Conhecimento: História contra um NA de 20. Se a rolagem for bem sucedida, um número de tropas igual a cinco vezes seu Rank recebem +5 a sua Iniciativa, Marés de Batalha e rolagens de ataque pelas primeiras três rodadas do próximo encontro combativo. As tropas ganham adicionais +5 de bônus para cada incremento de 10 pelo qual você exceder o NA, e um +3 adicional para cada Aumento feito. Você ganha o bônus também e não conta através do número de indivíduos que podem receber o bônus.

Escolas Avançadas do Leão

Kensai

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Agilidade 5, Vácuo 4
Perícias: Batalha 5, Kenjutsu 6, Conhecimento: Bushido 4
Outros: Você deve ter aprendido, pelo menos, um kata.

Técnicas:

Nível 1: O Poder da Disciplina

As incríveis perícias do Kensai vêm de incontáveis horas de prática. Você ganha um kata livre, pelo qual você deve pagar os requerimentos. Todos os seus custos de experiência para kata caem pela metade. Um número de vezes por dia igual a seu Nível de Escola,

você pode ativar um kata ignorando seu tempo de preparação; a duração do kata desta forma cai pela metade. Você pode adicionar sua Perícia Kenjutsu ao total de todas as suas rolagens de Iniciativa.

Nível 2: Ritual de Metal

O Kensai se move com velocidade enganadora. Você pode fazer um ataque adicional por rodada. Um número de vezes por dia igual a seu Nível de Escola, você pode ganhar os benefícios de ter gastado um Ponto de Vácuo em um kata sem gastar Vácuo. Você não pode então gastar mais Vácuo para ganhar os benefícios novamente.

Nível 3: Lâminas Invencíveis

O Kensai dominou o kata disponível a ele e seus movimentos e ações vêm naturalmente como sua próxima respiração. No início de cada dia, você escolhe um kata que conheça; esse kata está ativo enquanto você estiver consciente. Você pode escolher desativar este kata como uma ação livre a qualquer momento. Você pode gastar 3 Pontos de Vácuo como uma ação a qualquer momento para trocar a um kata diferente ou para reativar o mesmo kata. O kata não conta como um kata ativo para propósitos de possuir outro kata ativo. Você pode adicionar o dobro de sua Perícia Kenjutsu ao total de todas as suas rolagens de Iniciativa, substituindo o benefício da Técnica de Rank 1.

Orgulho do Leão

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Agilidade 5, Força 4, Vigor 4

Perícias: Batalha 4, Kenjutsu 4, Conhecimento: Bushido 4, quatro Perícias de Armas 1.

Vantagens: Reflexos de Combate, qualquer Honrado Propósito Maior

Outros: Existe uma pesada preferência por membros Matsu. Apenas mulheres bushi podem entrar nesta escola. Seu Nível de Honra deve ser ao menos 3.

Você pode ignorar o requerimento das Vantagens aumentando todos os requerimentos das Perícias de Armas em 1.

Técnicas:

Nível 1: A Fúria de Matsu

Você concede um bônus a todas as rolagens de ataque e dano a todos os membros de sua equipe igual ao menor nível de honra em seu grupo ou esquadrão. Você ganha um bônus para suas rolagens de ataque e dano igual ao dobro de seu Nível de Honra.

Nível 2: O Corte Atalho

Você ganha um ataque adicional por rodada. Você ganha um bônus às suas rolagens de Iniciativa igual ao dobro de seu Nível de Honra. Para cada dois aumentos que seu oponente faça para sua rolagem de ataque contra você, você ganha +5 no NA de Acerto àquele ataque.

Nível 3: Técnica de Matsu

Você pode abdicar de quaisquer bônus normais por estar na postura de Ataque Total para, em seu lugar, dobrar todos os totais de suas rolagens de dano. Você ganha um bônus igual ao triplo de seu Nível de Honra às suas rolagens de ataque e dano (substituindo o bônus ganho no primeiro Rank).

Mestre das Bestas Matsu

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Agilidade 5, Carisma 4, Vontade 4

Perícias: Domar Animais (Gato de Guerra) 5, Atletismo 5, Jiujutsu 3, Armas Camponesas 2.

Vantagens: Transe de Morte

Outros: Armas Camponesas é considerada uma Perícia Bugei para Mestres das Bestas desde que empunhem uma corda (uma arma 0k1). Você pode ignorar o requerimento da vantagem Transe de Morte aumentando todos os requerimentos de perícias em 1. Deve treinar com leões de cria, Mestres das Bestas ganham perspicácia dentro de seu perigoso caminho. Enquanto você mantiver contato ocular, nenhum leão ou gato de guerra, não importa o quão feral, atacá-lo.

Técnicas:

Nível 1: Um Com o Orgulho

Lutando fluentemente ao lado do orgulho, o Mestre das Bestas sabe como se posicionar para máxima efetividade. Você recebe dois Aumentos Gratuitos em rolagens de ataque por gato de guerra a até seis metros. O número de Aumentos não pode exceder seu nível na perícia Domar Animais. Adicionalmente, você ganha um bônus a todas as perícias Bugei igual a seu Anel de Água.

Nível 2: O Ataque do Leão

Lutando ao lado de bravos gatos de guerra, o Mestre das Bestas aprendeu o segredo do ataque mortal do leão. Quando lutando desarmado ou com uma corda, você pode ignorar bônus da armadura de inimigos. A rolagem de dano de para seus ataques desarmados aumenta para 0k2. Seus totais de rolagens de dano desarmado são aumentados pelo seu Anel de Água, mais dois para cada gato de guerra a até seis metros. Esse

bônus não pode exceder o dobro de seu nível na perícia Domar Animais.

Nível 3: Com a Alma de um Leão

O Mestre das Bestas formou um laço com o líder de seu orgulho que não pode ser quebrado. Quando lutando com um segundo (veja abaixo), você direciona as ações das criaturas através de sutis formas de linguagem corpórea invisível para outros. Você pode escolher que ação o leão tomará cada rodada e você rola para o leão como se você estivesse tomando a ação si mesmo. O leão ganha um número de pontos de experiência a cada sessão igual ao dobro de seu Nível de Escola total em Escolas do Leão os quais podem ser gastos de qualquer forma que você escolha. Se seu leão familiar for morto, sua Técnica se torna inútil até que um novo leão possa ser treinado (não antes de você avançar 25 pontos de Perspicácia). Finalmente, você ganha um bônus para todas as perícias Bugei igual ao dobro de seu Anel de Água (substituindo o bônus ganho no primeiro Rank).

Gato de Guerra Matsu

Ar 3	Terra 5	Fogo 2	Água 4
		Agilidade: 4	

Rolagem de Ataque: Mordida 5k3, Garras 6k4
Rolagem de Dano: Mordida 5k4, Garras 4k3
NA de Acerto: 10
Feridas Por Nível: 30, +5; 60, Morto

Mestres das Bestas gastam pontos de experiência para seu gato de guerra escolhido (conforme no Rank 3 acima) pagam o custo padrão para aumentar Atributos. Aumentar uma rolagem de ataque ou dano custa o triplo do novo nível para dados rolados e o quádruplo do novo nível para dados mantidos. O NA de Acerto do leão pode ser aumentado por um incremento de 5 por um montante de experiência igual à metade de seu novo NA (arredondado para baixo).

Escolas do Mantis

Bushi Yoritomo

Bônus: +1 Agilidade
Honra: 1,5
Perícias: Atletismo, Batalha, Kenjutsu, Comércio, Criação: Navegação, Defesa, Armas Camponesas (Kama).
Equipamento: Katana, wakizashi, tanto, quaisquer duas armas camponesas, armadura leve, kimono e sandálias, kit de viagens, 3 koku.

Técnicas:

Nível 1: O Caminho do Mantis

Bushis do Mantis tendem a usar armas que possam ser facilmente substituídas e preparadas em poucos instantes. Você não sofre penalidades por lutar com duas armas ou lutar com a mão esquerda quando usando uma arma camponesa na sua mão esquerda, nem penalidades de terreno difícil iguais ao seu Nível de Escola x 5. Oponentes não ganham vantagem quando flanqueando você ou lhe atacando de solo superior. Você pode adicionar seu Anel de Água a rolagens de dano.

Nível 2: Voz da Tempestade

Quando fazendo um ataque, você pode escolher arremessar sua arma. Armas podem ser arremessadas 6 m por Nível em Força, e ganham um dado mantido em dano, mas em todo o resto, o dano é rolado normalmente. Em combate corporal, você pode golpear sua arma em seu oponente tão duro quanto possível, sacrificando a forma por resultados brutais e sacrificando um dado rolado por um dado mantido. Por exemplo, se você rolaria 6k2 de dano, você pode escolher rolar dois dados a menos em dano e manter mais dois, rolando 4k4. Você deve declarar quantos dados perder e ganhar dessa maneira antes de rolar o dano, e o número de dados transferidos dos rolados para os mantidos não pode ser maior que seu Nível de Escola.

Nível 3: Ataque do Mantis

Estudantes da Escola Mantis atacam seus inimigos de todos os ângulos — não apenas pela frente ou por trás, mas por cima e por baixo também. Você ganha um ataque adicional por rodada. Você ganha um Aumento Gratuito em todos os ataques com sua arma de mão esquerda que só pode ser usado para Derrubada. Quando fazendo um ataque de Derrubada, você rola um dado adicional igual ao seu Nível de Escola.

Nível 4: A Onda Rolante

Qualquer bônus ganho de Flanquear, atacar um oponente em solo inferior, ou atacando um oponente deitado é dobrado. Você ganha um Aumento Gratuito em todos os ataques que só podem ser usados para ganhar um ataque adicional.

Nível 5: Mão de Osano-Wo

Você pode sacrificar seus ataques extras para fazer apenas um ataque com ambas as armas em um simples e brutal ataque. Sua Força é triplicada para propósitos desse ataque. Você só pode usar essa Técnica enquanto na Postura de Ataque Total.

Magistrado Tsuruchi

Bônus: +1 Percepção
Honra: 2,5
Perícias: Atletismo, Defesa, Caça, Investigação (Procurar), Kenjutsu, Kyujutsu, qualquer Perícia.
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), qualquer arma, kit de viagens, roupas robustas de viajante e sandálias, 3 koku.

Técnicas:

Nível 1: Olhos da Vespa

O olho aguçado do magistrado jamais falha em procurar as fraquezas de seus inimigos. Tsuruchi são ensinados a usarem seus sentidos aguçados para combater seus inimigos a qualquer momento que apareçam. Você pode adicionar sua Percepção ao total de todas as rolagens de ataque e dano.

Nível 2: Sentidos de um Caçador

Quando os Tsuruchi estão na trilha de sua presa, nada pode atrapalhar seu foco. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para ganhar um número adicional de dados rolados igual a seu Nível de Escola em quaisquer rolagens de Caça ou Investigação. O Ponto de Vácuo não confere outros benefícios.

Nível 3: Nenhuma Presa Escapa

Apesar de eles compartilharem a reputação dos Yoritomo para imprudência, os Tsuruchi podem ser perspicazes e achar uma discussão política um excelente significado para fluir sua presa. Você pode adicionar sua Perícia Investigação ao total de todas as rolagens de Corte e Etiqueta.

Nível 4: Ataque do Ferrão Gêmeo

O ferrão da Vespa é sutil e cruel. Você pode fazer um ataque adicional por rodada.

Nível 5: A Justiça da Vespa

Um magistrado Tsuruchi não aceita falhas, por isso voa em frente de todos os valores que cuidam tanto pela Vespa quanto pelo Mantis. Quando fazendo uma rolagem de Caça ou Investigação, você pode sacrificar um dado rolado para ganhar um Aumento Gratuito por dado sacrificado. Você pode usar este benefício para outras Perícias de Escola também, mas o fazer requer o gasto de um Ponto de Vácuo.

Mercenário Tsuruchi

Bônus: +1 Reflexos
Honra: 1,5
Perícias: Atletismo, Defesa, Caça, Kyujutsu (Arco Longo Tsuruchi) 2, Furtividade, qualquer Perícia Alta ou Bugei.
Equipamento: Wakizashi, tanto, arco e 100 flechas (quaisquer tipos), armadura ashigaru, kimono e sandálias, 3 koku.

Técnicas:

Nível 1: Nunca Deixe a Lâmina Lhe Alcançar

A primeira lição da Escola Tsuruchi é que um arqueiro lento é um arqueiro morto. No começo do combate você pode escolher rolar e manter um número de dados adicionais de iniciativa igual ao seu Nível de Escola. Se você não tiver o bônus de Iniciativa, você ganha um número de Aumentos Gratuitos a cada rodada igual ao seu Nível de Escola. Esses Aumentos Gratuitos só podem ser usados para fazer ataques adicionais com o seu arco. Você pode adicionar seu Anel de Ar ao seu NA de Acerto, dobrando esse bônus contra ataques à distância.

Nível 2: O Ferrão da Vespa

A Técnica de Tsuruchi ensina seus estudantes uma incrível precisão e velocidade. Você pode fazer um ataque adicional por rodada quando usando um arco, e quando você declara Aumentos para fazer um ataque adicional, você pode fazer o ataque extra contra um oponente diferente, rolando contra o maior NA entre os dois alvos.

Nível 3: A Flecha Sabe o Caminho

Os reflexos sobre-humanos dos Tsuruchi são ajudados pelos ensinamentos que mostram aos estudantes como melhorarem seus sentidos além da visão. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para cancelar a penalidade de -20 na Iniciativa por estar surpreso. Você agora pode declarar um Aumento a menos para qualquer efeito que requeira Aumentos quando usando um arco, ao um mínimo de um Aumento por efeito (quando Aumentando para dano, cada dado de dano é um efeito separado). Você agora adiciona duas vezes seu Anel de Ar ao seu NA de Acerto (substituindo o bônus ganho no primeiro Nível).

Nível 4: Vôo Sem Pensamento

Estudantes avançados da escola Tsuruchi são capazes de incríveis proezas de arquearia mesmo sob as mais difíceis circunstâncias. Quando disparando um arco, você pode fazer um ataque por rodada que ignora todas as penalidades para sua rolagem assim como modificadores que tornem os adversários mais difíceis de serem acertados, assim como NA maior devido ao terreno. Isso não ignora efeitos constantes como armaduras ou Técnicas que sempre gerem bônus.

Nível 5: Olho de Tsuruchi

Pouco antes de se aposentar, Tsuruchi desenvolveu uma técnica que realmente incorpora a maestria do arco. Você pode abrir mão de um de seus ataques por rodada para fazer um simples ataque com dez Aumentos Gratuitos que não podem ser usados para ataques extras. Alternadamente, você pode fazer os Aumentos habituais para ganhar um ataque adicional em seus ataques normais da rodada (ao invés de apenas um ataque por rodada).

Shugenja Yoritomo

Bônus: +1 Percepção
Honra: 1,5
Perícias: Atletismo (Natação), Caligrafia, Criação: Navegação, Feitiçaria, Teologia, quaisquer duas Perícias.
Equipamento: Wakizashi, tanto, qualquer arma, roupas robustas de viajante e sandálias, kit de viagens, 3 koku.
Afinidade/Deficiência: Shugenja Yoritomo reverenciam Suitengu e outras fortunas do mar. Eles possuem uma Afinidade por magias da Água e uma Deficiência por magias do Fogo.
Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, quaisquer 3 feitiços de Água, quaisquer 3 feitiços de Ar

Técnica: Escolhido de Suitengu

A fúria oceânica pode livrar devastação e o shugenja Yoritomo pode acessar essa fúria dormente. Shugenja Yoritomo são considerados como sendo um Rank de Perspicácia superior quando conjurando magias de Água enquanto em mar aberto, em uma ilha ou linha costeira. Mesmo no continente o Yoritomo retém uma parte de sua afinidade e ganha um Aumento Gratuito em magias de Água.

Shugenja Moshi

Bônus: +1 Inteligência
Honra: 2,5

Perícias: Caligrafia, Adivinhação, Meditação, Feitiçaria, Cerimônia do Chá, Teologia (Fortunas), qualquer Perícia Alta.

Equipamento: Wakizashi, tanto, kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens, 3 koku.

Afinidade/Deficiência: Os laços históricos da família Moshi ao Sol e ao elemento do Fogo têm sido temperados, mas não extintos pelo tempo no Clã Mantis. Shugenjas treinados pelos Moshi têm uma intensa natureza que é expressa mesmo na calma concentração, e são aficionados de comunhão com os kamis que vagam nos mares e tempestades. Shugenjas Moshi têm uma Afinidade por Fogo e uma Deficiência por Terra.

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Contra-Feitiço, quaisquer 3 feitiços de Fogo, quaisquer 2 feitiços de Água, qualquer feitiço de Ar

Técnica: Olho da Tempestade

Estudantes dos Moshi mantêm uma serenidade que é cercada por todos os lados pelo caos. Em ambos os reinos mundano e espiritual, os Moshi são um centro de tranqüilidade no tempestuoso Clã Mantis, equilibrando os espíritos do clima bravio que domina as costas de Rokugan. Devido ao Mantis entender os variados elementos de água, ar e fogo em tal fenômeno combinado, eles são capazes de se comunicar com cada um deles como se fossem todos o mesmo. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para trocar sua Afinidade e Deficiência por qualquer elemento à sua escolha (exceto Vácuo) por um dia para propósitos de invocar (não aprender) feitiços.

Cortesão Yoritomo

Bônus: +1 Vontade

Honra: 1,5

Perícias: Comércio, Corte (Manobra Política), Enganar (Intimidação), Defesa, Etiqueta (Sinceridade), Sub-Mundo, qualquer Perícia Bugei.

Equipamento: Katana, wakizashi, tanto, qualquer arma, dois kimonos e dois pares de sandálias, kit de viagens, 10 koku.

Técnicas:

Como seus parentes bushis, os cortesãos do Mantis freqüentemente lidam com elementos e situações ilícitas. Você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Nível de Escola em todas as Rolagens de Perícias Sociais quando lidando com indivíduos com Infâmia. Sua Glória, Carisma, e Vontade são consideradas dois Níveis acima quando lidando com indivíduos com Infâmia.

Nível 1: Dever Antes da Honra

Como seus primos bushis, os cortesãos do Mantis devem lidar com situações e pessoas escusas. Você ganha Aumentos Gratuitos iguais ao seu Nível de Escola em todas as Rolagens de Perícias Sociais quando lidando com indivíduos com Infâmia. Seus Glória, Carisma e Vontade são consideradas dois Níveis maiores quando lidando com indivíduos com Infâmia.

Nível 2: Coração de Tempestade

Diplomatas do Mantis sabem que nunca poderão deixar os Doji sem palavras ou manipular os Bayushi, então aprendem a tirar vantagem na corte por simples intimidação. Qualquer momento em que você gastar um Ponto de Vácuo em uma rolagem envolvendo Intimidação, o bônus é dobrado. Adicionalmente, em qualquer momento em que você estiver envolvido em uma Rolagem de Perícia Disputada envolvendo Vontade, você rola dados adicionais iguais ao seu Nível de Escola.

Nível 3: Comandar os Ventos

Cortesãos do Clã Mantis normalmente mantêm sua fama de ignorantes para terem uma vantagem nas cortes, mas são mais observadores do que muitos imaginam. Qualquer momento que você tiver sucesso em uma Rolagem Disputada envolvendo Enganar (Intimidação), você pode adicionar seu Nível na Perícia Enganar a qualquer Rolagem de Perícia Disputada contra este indivíduo por um número de dias igual ao seu Nível de Escola. Você pode aplicar esta Técnica cumulativamente no mesmo indivíduo um número de vezes igual ao seu Nível de Escola.

Nível 4: Vontade da Tempestade

Quando engajado a um oponente em conversação, você pode tentar desmoraliza-lo de uma maneira impetuosa. Você pode fazer uma Rolagem Disputada de Vontade contra um oponente, gastando dois Pontos de Vácuo e fazendo três Aumentos nela. Se você tiver sucesso, nessa Rolagem Disputada, então seu oponente ganha a Desvantagem Nêmesis em relação ao alvo à sua escolha (possivelmente você). Esta Desvantagem permanece até que o alvo derrote seu Nêmesis (ou em combate ou provando sua superioridade em uma situação social) ou até que você reganhe os Pontos de Vácuo perdidos. Você pode escolher não recuperar esses Pontos de Vácuo por quanto tempo desejar.

Nível 5: Força em Todas as Coisas

Quando fazendo Rolagens da Perícia Enganar, seus 8's e 9's explodem assim como 10's. Quando usando a Ênfase Intimidação, 6's e 7's explodem também. Esse efeito pode ser usado apenas uma vez por dado por rolagem. Assim, se você rola um 8 e então re-rola um 9 no mesmo dado, ele explode apenas uma vez. Se você rola um 8 e então re-rola um 10, o 10 explode normalmente.

Caminhos do Mantis

Guardião do Sol Moshi

Rank da Técnica: 1

Entrada: Nenhum. Este é um caminho inicial.

Saída: Bushi Yoritomo 1 ou Mercenário Tsuruchi 1

Bônus: +1 Agilidade

Honra: 2,5

Perícias: Atletismo, Defesa, Kenjutsu, Kyujutsu, Meditação, Lanças (Yari), qualquer Perícia Alta ou Bugei.

Equipamento: Katana, wakizashi, tanto, yari, armadura pesada, kit de viagens, kimono e sandálias, 2 koku.

Técnica: A Sentinela Vigilante

O Guardião Moshi afia suas perícias até que ele possa empunhar sua lança como uma extensão de seu corpo. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para ganha um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Anel de Fogo para qualquer rolagem de Lanças ou Defesa enquanto empunhando uma lança. Para cada Aumento que faça enquanto Guardando, seu protegido recebe um +3 extra no NA de Acerto.

Espadachim Tsuruchi

Rank da Técnica: 2
Entrada: Mercenário Tsuruchi 1
Saída: Mercenário Tsuruchi 2 ou Bushi Yoritomo 1

Técnica: Lançar Asas

Escolha uma Ênfase de Kenjutsu que você possua; você adiciona seu nível em Atletismo ao resultado de todos os seus ataques corpo-a-corpo armados que usam aquela arma. Enquanto na postura de Ataque Total, você pode rolar Agilidade/Kenjutsu para cortar uma flecha ainda no ar direcionada para outro indivíduo a até 3m. O NA para essa rolagem é a rolagem de ataque do arqueiro. Se obtiver sucesso, você divide a flecha em duas e ela não inflige dano. Enquanto na postura de Defesa Total, seu NA de Acerto contra ataques à distância é aumentado pelo dobro de sua Perícia Kenjutsu.

Guarda de Elite Yoritomo

Rank da Técnica: 4
Entrada: Bushi Yoritomo 3
Saída: Bushi Yoritomo 4

Técnica: Tempestade Nunca Falha

A determinação do guerreiro Mantis é lendária e nunca maior que de seus membros de elite. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para re-rolar qualquer rolagem de ataque falha rolando um dado adicional na segunda rolagem. Você pode também gastar um Ponto de Vácuo para re-rolar qualquer rolagem de dano. Em ambos os casos, a segunda rolagem deve ser mantida. Você pode usar ambas as habilidades na mesma rodada se quiser, ignorando restrições normais no número de Pontos de Vácuo gastos por rodada.

Legionário Tsuruchi

Rank da Técnica: 5
Entrada: Mercenário Tsuruchi 4
Saída: Mercenário Tsuruchi 5

Técnica: O Olho da Vespa

Um arqueiro Tsuruchi é dotado de tamanha precisão que é dito que ele pode atingir o olho de uma vespa. Você não precisa mais fazer Aumentos para as manobras Desarme, Golpe Mirado ou Derrubar quando usando uma arma de ataque à distância (Desarme e Derrubar normalmente não são permitidas com armas de ataque à distância). Você pode usar a manobra Guardar em qualquer indivíduo ao alcance de seu arco direcionando seus ataques para aqueles que ameaçam o indivíduo em questão.

Emissário Yoritomo

Rank da Técnica: 3
Entrada: Cortesão Yoritomo 2
Saída: Cortesão Yoritomo 3

Técnica: Negociador Intrépido

O Emissário acha o caminho para negociar vantajosamente mesmo enquanto lidando com facções hostis. Para propósitos desta Técnica, seu Nível de Escola de Cortesão Yoritomo é considerado maior em um. Você pode gastar um Ponto de Vácuo quando fizer uma rolagem de Etiqueta para adicionar cinco vezes seu Nível de Escola de Cortesão Yoritomo ao resultado da rolagem. Você pode fazer uma rolagem de Corte (Manipulação) ou Etiqueta (Conversação) contra a Inteligência do inimigo x 5 para convencê-lo que poderia ser ignorante atacar você (ele deve obter sucesso em um teste de Vontade contra NA 30 para fazê-lo).

Escolas Avançadas do Mantis

Cavaleiro do Orochi

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Água 6, Vácuo 5

Perícias: Cavalaria 5, Conhecimento: Orochi 3, Meditação 5, qualquer Perícia de Arma 5.

Outros: Nível de Honra 2.

Técnicas:

Nível 1: O Pacto do Orochi

Você está harmonizado com um Orochi. O Orochi permanece trancado no Sakkaku até que você foque suas energias para trazê-lo ao Ningen-do. Um número de vezes ao dia igual a seu Nível de Escola, você pode invocar seu Orochi gastando um Ponto de Vácuo e concentrando por seis rodadas. O Orochi fica no reino mortal por trinta minutos antes de desaparecer. Apesar de você ser capaz de tocar seu Orochi e montar nele (graças a sua conexão espiritual), ele não é totalmente materializado no Ningen-do. Outros vêem apenas um confuso esboço do Orochi.Seu Orochi nada como se seu Anel de Água fosse 7. Ele pode se transformar em uma forma com seis pernas (caso você esteja em terra quando invocar o Orochi ele aparece nesta forma). Transformar-se requer que você gaste uma rodada completa em Concentração Total. Seu Orochi se move a pé como se seu Anel de Água fosse 5 e não pode executar sua habilidade de Constrição em terra. Você ganha um bônus igual a seu Nível de Escola somado a sua Cavalaria enquanto cavalgando seu Orochi.

Se você é um shugenja, seus slots de magia são permanentemente cortados pela metade, arredondados para cima. Você pode possuir apenas Habilidades Inatas de sua Afinidade (você perde todas as outras Habilidades Inatas). Você tem uma conexão espiritual inigualável com seu Orochi e pode compartilhar pensamentos com ele todo o tempo (mesmo enquanto o Orochi está no Sakkaku). Você pode gastar um slot de magia de qualquer elemento para dobrar a velocidade e o bônus da NA de seu Orochi por cinco minutos.

Nível 2: A Lealdade do Orochi

Sua conexão com o Orochi se fortaleceu e agora ele pode se materializar totalmente no Ningen-do quando você o invoca. Agora leva cinco rodadas de concentração para invocar seu Orochi. O Orochi permanece ao seu lado por sessenta minutos antes de desaparecer. Outros podem agora ver seu Orochi.

Seu Orochi nada como se seu Anel de Água fosse 8 e se move a pé como se seu Anel de Água fosse 6. Um número de vezes por dia durante cada manifestação igual a seu Nível de Escola, o Orochi pode tomar força e pretender atacar por você. Se obtiver sucesso em uma rolagem de Agilidade/Cavalaria com NA 20, o Orochi toma todos os danos em seu lugar. Você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Nível de Escola em todos os ataques enquanto cavalgando o Orochi.

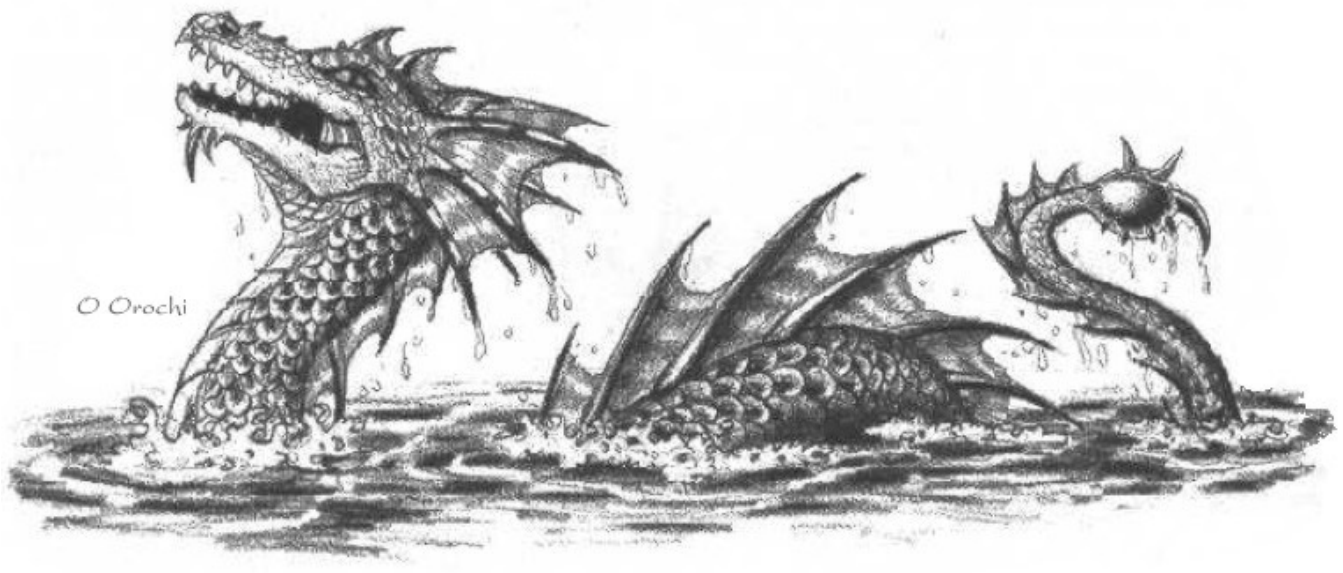
Se você é um shugenja, o Orochi sempre se moverá para protegê-lo a menos que você especificamente diga para parar. Você pode gastar um slot de magia como uma ação de rodada completa para dobrar a Carapaça dele por um minuto.

Nível 3: O Orochi Liberto

O Orochi escapou do Sakkaku, mas seus poderes são tão fracos que ele permanece em uma forma intangível próxima a você até ser invocado. São necessárias quatro rodadas de concentração para invocar seu Orochi e você não precisa mais gastar um Ponto de Vácuo. O Orochi permanece ao seu lado por noventa minutos antes de desaparecer.

Seu Orochi nada como se seu Anel de Água fosse 10 e se move a pé como se seu Anel de Água fosse 7. Você pode ordenar seu Orochi para atacar alguém invés de fazer o ataque você mesmo. Você pode fazer Aumentos cinco vezes em seu ataque para atacar na mesma rodada que o Orochi

Se você é um shugenja, você pode gastar um slot de magia como uma ação de rodada completa para curar seu Orochi em um número de Feridas igual ao quádruplo de seu Anel de Água.



O Orochi do Bushi

Ar 3	Terra 8	Fogo 4	Água 4 Força 7

Rolagem de Ataque: 8k5
Rolagem de Dano: 8k6
NA de Acerto: 25
Carapaça: 4
Medo: 4
Feridas Por Nível: 12
Perícias: Furtividade 5

Constrição: Qualquer criatura pega nas voltas de um orochi toma 10k4 Feridas por rodada enquanto o orochi constringe com sua força massiva.

O Orochi do Shugenja

Ar 3	Terra 8	Fogo 3	Água 4 Força 6

Rolagem de Ataque: 6k4
Rolagem de Dano: 6k5
NA de Acerto: 20
Carapaça: 4
Medo: 4
Feridas Por Nível: 12
Perícias: Furtividade 5

Constrição: Qualquer criatura pega nas voltas de um orochi toma 10k4 Feridas por rodada enquanto o orochi constringe com sua força massiva.

Cavaleiro da Tempestade

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Água 4, Vigor 4

Perícias: Criação: Navegação 4, Conhecimento: Mar 5, Teologia (Fortunas) 5.

Vantagens: Bênção dos Elementos (Água) ou Kamis Amigáveis (Água)

Outros: Deve possuir pelo menos três magias de Água de Maestria 3 ou superior como Habilidades Inatas. Apenas shugenja do Mantis são permitidos para se tornarem Cavaleiros da Tempestade. Estudantes da Escola de Shugenja Yoritomo podem ignorar qualquer um requerimento de Anel, Atributo, Vantagem ou Perícia.

Técnicas:

Nível 1: Força de Suitengu

Os Cavaleiros da Tempestade possuem um entendimento da Água que muitos Fênix poderiam invejar. Quando conjurando uma magia de Água, você pode dobrar a área de efeito ou alcance da magia fazendo dois Aumentos com sucesso. Isto é possível independente das restrições de Aumentos normais na magia. Se Aumentos são normalmente permitidos para área ou alcance, então os efeitos de todos os Aumentos para esses propósitos são dobrados.

Nível 2: Criança de Suitengu

Osano-Wo olha por suas crianças e sua fúria nunca os toca. Gastando um Ponto de Vácuo, você pode se esquivar completamente de qualquer dano baseado em água ou ar. Isto inclui fenômenos naturais como clima, furacões ou inundações nos quais o efeito permanece por uma hora. Se o dano é de uma origem não natural como uma magia ou de uma criatura como um elemental da água, o efeito permanece apenas por uma rodada, mas pode ser estendido pelo gasto de um Ponto de Vácuo por rodada. Adicionalmente, você pode ser considerado com +1 Nível de Escola para conjuração de magias da Água.

Nível 3: O Trovão Liberto

Os segredos do mar estão sobre o comando do Cavaleiro da Tempestade. Enquanto você estiver conjurando apenas magias de Água ou que afetem o clima de alguma forma (tais como Fúria de Osano-Wo ou Tempestade de Ar, por exemplo), você ganha uma ação de conjuração adicional por rodada. Isto pode permitir que você conjure duas magias de Maestria 1 em uma rodada ou uma magia de Maestria superior em menos rodadas que ela normalmente precisaria.

Escolas do Unicórnio

Bushi Shinjo

Bônus: Força +1
Honra: 2,5
Perícias: Defesa, Cavalaria 2, Caça, Kenjutsu, Kyujutsu (Yomanri), qualquer Perícia Alta ou Bugei.
Equipamento: Katana, wakizashi, arco (yumi ou daikyu) e 20 flechas (quaisquer tipos), armadura leve ou pesada, elmo, quaisquer duas armas, kimono e sandálias, cavalo de corrida gaijin, kit de viagens, 8 koku.

Técnicas:

Nível 1: O Caminho do Unicórnio

Samurais do Unicórnio aprendem a guiar o cavalo antes até mesmo de aprender a andar e a agilidade natural que aprendem como resultado dessas cavalgadas extensivas os ajuda em tudo o que fazem. Enquanto a pé, você adiciona metade de seu nível em Cavalaria (arredondado para cima) ao total de todas as Rolagens de Iniciativa e de Perícias Bugei. Enquanto montado, você adiciona seu nível em Cavalaria ao total de todas as Rolagens de Perícias de Armas. Adicionalmente, você adiciona seu Anel de Água à Iniciativa.

Nível 2: Dança das Espadas

Em muitos estilos de luta, desviar é instintivo. O Unicórnio, porém, tornou-se mestre na arte de se esquivar e contra-atacar sem hesitação. Quando você está na postura de Defesa Total, qualquer oponente que o ataque e erre pode ser atacado na rodada seguinte com um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Nível de Escola.

Nível 3: O Golpe dos Quatro Ventos

O estilo de combate envolvente do guerreiro Unicórnio permite ao guerreiro unicórnio se mover com velocidade incrível. Você pode fazer um ataque adicional por rodada. Adicionalmente, você adiciona o dobro de seu Anel de Água às todas as suas rolagens de Iniciativa, substituindo o bônus ganho no primeiro nível.

Nível 4: Espírito de Nossa Lady

A união entre o Unicórnio e seu cavalo é feita cedo em seu treinamento e não pode ser quebrada perto da morte. Se você fizer aumentos em uma rolagem de ataque enquanto montado e falhar a NA aumentada, mas acertar a NA original, a rolagem é considerada um sucesso. Essa Técnica pode ser usada também a pé, mas requer o gasto de um Ponto de Vácuo.

Nível 5: Dançando com as Fortunas

Apesar de a família Shinjo ter perdido o favor de sua Lady, eles não perderam sua quase mística habilidade de superar dificuldades a qual ela mesma ensinou a seus seguidores um milênio atrás. Após qualquer rolagem falha, você pode gastar um Ponto de Vácuo para transformar imediatamente a falha em um sucesso. Você não pode usar esta técnica mais de cinco vezes diárias. Você deve rolar ao menos metade da NA (inclusa quaisquer aumentos) para que esta Técnica tenha efeito. Adicionalmente, você adiciona o triplo de seu Anel de Água às todas as suas rolagens de Iniciativa, substituindo o bônus ganho no terceiro nível.

Batedor Shinjo

Bônus: +1 Percepção
Honra: 2,5
Perícias: Defesa, Cavalaria, Caça, Kenjutsu, Kyujutsu (Yomanri), Furtividade, qualquer Perícia.
Equipamento: Katana, wakizashi, arco (yumi ou daikyu) e 20 flechas (quaisquer tipos), qualquer arma, armadura leve, kimono e sandálias, cavalo de corrida gaijin, kit de viagens, 6 koku.

Técnicas:

Nível 1: A Graça do Ki-Rin

Um batedor Shinjo sabe a importância de se mover sem ser visto e de sobreviver a encontros aleatórios para trazer a informação de volta a seus lordes. Você pode usar Furtividade mesmo montado. Enquanto na postura de Defesa Total , você pode adicionar sua Furtividade a seu NA de Acerto.

Nível 2: A Velocidade da Víbora

O batedor é paciente, esperando para o momento perfeito, para então atacar com a velocidade do predador. Durante a rodada imediatamente seguinte à rodada na qual você usou a postura de Defesa Total, você pode adicionar seu nível em Furtividade ao total da sua Iniciativa e suas rolagens de ataque. Seu índice de Iniciativa retorna ao valor inicial na rodada seguinte.

Nível 3: As Estrelas São Minhas Guias

Apesar de muitos de seus descendentes a envergonharem, Lady Shinjo não abandonou seus fiéis seguidores deixando sinais para que eles a seguissem entre as estrelas dos Paraísos Celestiais. Você é sempre considerado como tendo a Vantagem Caminho da Terra, não importa onde esteja. Adicionalmente, você ganha um número de Aumentos Gratuitos por dia igual ao dobro de sua Rank. Esses Aumentos Gratuitos podem ser usados apenas em rolagens de Caça e Furtividade.

Nível 4: A Alma como Rapidez

Frota de guerra a pé e sempre diligente e atento a seus arredores, a velocidade do batedor é fundida a tudo que ele faz. Você pode fazer um ataque adicional por rodada.

Nível 5: Pureza do Primeiro Ataque

O Unicórnio ensina seus batedores a atacar primeiro e primeiro e não deixar nenhuma necessidade de um segundo ataque. Quando atacando um oponente que não saiba de sua presença, você pode adicionar seu nível em Furtividade ao resultado de cada dado. Você também pode adicionar sua Furtividade ao total de qualquer rolagem de dano seguinte a tal ataque.

Magistrado Shinjo

Bônus: +1 Percepção
Honra: 2,5
Perícias: Cavalaria, Caça, Investigação (Notar), Kenjutsu, Conhecimento: Lei, qualquer Perícia Bugei.
Equipamento: Katana, wakizashi, cavalo de corrida gaijin, jiite, armadura leve, kit de viagens, 3 kimonos, 6 koku.

Técnicas:

Nível 1: Seguindo o Vento

O magistrado é direcionado para a justiça de sua causa. Quando encarando um oponente em um combate ou duelo com nível de Honra menor que 2, você mantém um dado extra para ambas as rolagens de ataque e dano. Você ganha um bônus para todas as rolagens de Percepção igual a seu Nível de Honra.

Nível 2: Caminho do Caçador

No segundo Rank, ao magistrado são ensinados métodos de sentir cada pista que a presa deixa para trás; elas formam um caminho, diretamente do caçador à presa. Você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Nível de Escola a todas as rolagens de Caça e Investigação. Você ganha um bônus igual a seu Nível de Honra às suas rolagens de Iniciativa.

Nível 3: Cavalgue até o Amanhecer

O magistrado aprende a agüentar os rigores frequentemente requerida por seu trabalho. Sua devoção à justiça o leva através de inúmeras tentativas. Você pode operar normalmente com sono mínimo (três horas por dia) e metade da comida por um número de semanas igual à metade de seu Anel de Terra. Ao fim desta difícil experiência se requer três horas de sono extra a cada noite, por um número de dias igual ao número de semanas gastas usando esta habilidade. Adicionalmente, você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Nível de Honra em todas as rolagens disputadas com suas Perícias de Escola.

Nível 4: Justiça Veloz

Neste rank, o Shinjo aprende a atacar duas vezes por rodada: uma por si mesmo e uma pelo Imperador a quem ele serve. Você pode fazer um ataque adicional por rodada. Você ganha um bônus a todas as suas rolagens de Percepção igual ao dobro de seu Nível de Honra (substituindo o bônus ganho no primeiro Rank).

Nível 5: Bênção do Ki-Rin

É dito que os verdadeiros forma e espírito de Lady Shinjo é o Ki-Rin. Esse espírito ainda protege aqueles que deram sua vida à perseguição da justiça. Qualquer ser com um Nível de Honra de 0, 4 ou 5 vacila quando ataca você, retirando seus dois maiores dados tanto para ataque quanto para dano. Finalmente, você ganha um bônus para sua Iniciativa igual ao dobro de seu Nível de Honra (substituindo o bônus ganho no segundo Rank). Se você perder a postura como um Magistrado, essa Técnica não se aplica mais até que você recupere esta posição.

Bushi Moto

Bônus: +1 Força
Honra: 2,5
Perícias: Atletismo, Defesa, Cavalaria, Caça, Kenjutsu (Cimitarra), qualquer Perícia de Arma, qualquer Perícia.
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), quaisquer duas armas, armadura leve ou pesada, cavalo de corrida gaijin, kimono e sandálias, kit de viagens, 10 koku.

Técnicas:

Nível 1: Ataque Selvagem dos Moto

O estilo de combate Moto é uma selvagem e irrestrita fúria que intimida aqueles em volta. Você pode usar uma arma de duas mãos que não seja de cavalaria com uma mão, e rola um dado adicional para dano quando fazendo isso. Quando usando Ataque Total ou montado, você pode rolar outros dois dados adicionais. Isto não é cumulativo se você fizer um Ataque Total quando montado. Você adiciona seu Anel de Terra ao total de suas rolagens de dano.

Nível 2: Punho do Khan

Um Moto é determinado acima de tudo. Você pode subtrair sua Vontade + Nível de Escola das Feridas causadas por qualquer rolagem de dano feita contra você, ao mínimo de uma Ferida sofrida por ataque. Adicionalmente, você adiciona seu Anel de Água ao total de todas as jogadas de ataque.

Nível 3: Ataque do Vento do Deserto

Poder e precisão são igualmente valorizados pelos Moto. Você ganha um ataque adicional por rodada. Adicionalmente, você som o dobro de seu Anel de Terra ao total de todas as rolagens de dano, substituindo o bônus ganho no Nível 1.

Nível 4: Os Segredos de Ujik-Hai

Os antigos nômades Moto sabiam pouco sobre filosofia, mas eles compreendiam que se tornar um com o universo era tão simples quanto se render aos instintos mais primários. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para rolar e manter dois dados adicionais em uma rolagem de ataque. Você também pode gastar um Ponto de Vácuo para manter um dado adicional em uma rolagem de dano. Adicionalmente, você adiciona o dobro de seu Anel de Água ao total das rolagens de ataque. Isso substitui o bônus ganho no Nível 2.

Nível 5: Moto Não Pode se Render

Um Moto nunca se rende. Quando montado ou na Postura de Ataque Total, você mantém um número de dados adicionais de dano igual à metade de sua Força, arredondada para cima. Isso não é cumulativo se você fizer um Ataque Total quando montado. Você sempre rola um número mínimo de dados igual aos dados que você mantém em qualquer rolagem de dano. Por fim, você adiciona três vezes seu Anel de Terra para todas as rolagens de dano, substituindo o benefício do Nível 3.

Dama de Guerra Utaku

Bônus: +1 Reflexos
Honra: 3,5
Perícias: Batalha (Lutas), Defesa, Cavalaria 2, Kenjutsu, Kyujutsu, qualquer Perícia Alta ou Bugei.
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), quaisquer duas armas, armadura leve, kimono e sandálias, kit de viagens, corcel Utaku, 10 koku.

Técnicas:

Nível 1: Cavalgando em Harmonia

As Utaku treinam com uma intensidade que poucos em Rokugan podem igualar. Você pode escolher três Perícias Bugei da sua escola. Você rola um dado adicional quando usando essas Perícias. Enquanto montada, você pode manter um dado adicional também. Adicionalmente, você soma seu Anel de Água ao seu NA de Acerto em todo momento.

Nível 2: O Vácuo da Guerra

Rápidas a cavalo ou a pé, as damas de guerra são temidas pelo Império pela velocidade com que atacam. No começo da rodada de combate, depois da Iniciativa ser declarada mas antes de qualquer postura de combate ter sido declarada, você pode escolher trocar sua Iniciativa pelo seu NA de Acerto pela duração da rodada. Adicionalmente, você soma seu Anel de Ar ao total de toda rolagem de ataque.

Nível 3: Sentindo a Brisa

As shiotome são rápidas e mortais. Você pode fazer um ataque adicional por rodada. Enquanto montada, se um de seus ataques matar um alvo, você ganha um terceiro ataque para esta rodada. Você só pode ganhar um ataque adicional por rodada dessa maneira. Você também adiciona duas vezes seu Anel de Água ao seu NA de Acerto sempre, substituindo o benefício do Nível 1.

Nível 4: O Vento Nunca Pára

Para as Utaku, falha significa apenas que sua tarefa ainda não terminou. Durante uma batalha ou luta, você pode re-rolar qualquer dado que tenha um resultado menor que o seu Atributo usado na rolagem, mantendo a segunda rolagem, mesmo se esta for menor. Isso pode ser usado em qualquer Perícia Bugei, incluindo ataques, dano e rolagens de Defesa. Adicionalmente, você adiciona o dobro de seu Anel de Ar ao total das rolagens de Ataque, substituindo o bônus recebido do Nível 2.

Nível 5: Benção de Utaku

Otaku, o Trovão Silencioso, sorri sobre suas filhas em batalha. Durante uma batalha ou luta, você pode gastar um Ponto de Vácuo no começo da rodada para ganhar um bônus igual ao seu Nível de Honra em todo dado usado em uma simples rolagem essa rodada. Esse bônus pode se aplicar a ataque, dano ou rolagens de defesa, ou a qualquer rolagem exigida pelo sistema de Batalha Massiva. A rolagem intencionada deve ser escolhida no começo da rodada quando o Ponto de Vácuo é gasto. Você agora adiciona três vezes seu Anel de Água ao seu NA de Acerto em qualquer momento, substituindo o bônus ganho do Nível 3.

Soldado da Infantaria Utaku

Bônus: +1 Agilidade
Honra: 2.5
Perícias: Atletismo, Batalha, Defesa, Kenjutsu, Kyujutsu (Yomanri), Lanças, qualquer Perícia.
Equipamento: katana, wakizashi, arco (yumi ou daikyu) e 20 flechas (quaisquer tipos), armadura leve ou

pesada, elmo, quaisquer duas armas, kimono e sandálias, kit de viagens, 8 koku.

Técnicas:

Nível 1: Caminho da Arma

O primeiro rank como Soldado da Infantaria Utaku escolhe se especializar em um das três principais armas ensinadas pela escola – yari, katana ou yumi. A Infantaria Utaku é dividida entre estes grupos e todos têm seu lugar indispensável no exército do Khan. Você ganha um rank gratuito na perícia de arma escolhida e uma Ênfase gratuita nessa perícia. (Esse rank não conta a seu rank máximo de perícia durante a criação da personagem.) Você ganha um bônus a seu NA de Acerto igual ao dobro de sua Agilidade enquanto usar essa arma.

Nível 2: Velocidade de Minhas Irmãs

Enquanto os homens Utaku são proibidos de cavalgar os famosos cavalos de sua família, nada os previne de aprender a se mover como o vento para continuar com sua família. Você se move como se seu Anel de Água fosse dois níveis maiores. Adicionalmente, você ganha um bônus igual a seu Anel de Fogo às suas rolagens de ataque.

Nível 3: Todas as Frentes Atacam

Você pode fazer um ataque adicional por rodada enquanto usando sua arma escolhida. Adicionalmente, você pode rolar, mas não manter, dados extras iguais a seu Nível de Honra quando rolando iniciativa.

Nível 4: Trovão de Utaku

Como apenas as Damas de Guerra, a elite da Infantaria Utaku é guiada pela pureza de suas almas. Após fazer uma rolagem de perícia ou dano, você pode gastar um Ponto de Vácuo para re-rolar todos os dados com resultado menor que sua Honra mais dois. Você pode escolher entre os dois resultados de cada dado. Você não pode escolher re-rolar mais de uma vez por rolagem.

Adicionalmente, você pode fazer um ataque único na mesma rodada que você estiver correndo ou se movendo sem penalidades. Finalmente, você ganha um bônus igual ao dobro de seu Anel de Fogo às rolagens de ataque (substituindo o bônus ganho no segundo Rank).

Nível 5: Epopéia em Meu Nome

O Soldado da Infantaria Utaku se tornou um estonteante redemoinho no campo de batalha. Seus movimentos são imprevisíveis e inevitáveis. Você ganha um bônus para seu NA de Acerto igual à diferença entre a sua Agilidade e a de seu oponente (se a diferença está em seu favor) x5, com o bônus sempre calculado separadamente para cada oponente. No início de cada rodada de combate, você pode escolher perder todos esses bônus durante essa rodada para ganhar um dado adicional que pode ser gasto apenas contra oponentes com menor Agilidade.

Shugenja Iuchi

Bônus: +1 Percepção

Honra: 2,5

Perícias: Caligrafia, Cavalaria, qualquer Perícia de Conhecimento, Meditação, Feitiçaria, Teologia (Fortunas), qualquer Perícia.

Equipamento: Wakizashi, tanto, cavalo de corrida gaijin, roupas tradicionais e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens, 10 koku.

Afinidade/Deficiência: Shugenjas Iuchi têm uma opinião única de magia e como ela interage com o universo. As viagens de seu clã pelas terras gaijins ajudaram-nos a desenvolver uma ênfase em ajudar o movimento de seu povo por terrenos difíceis, e a estabelecer um laço importante com seus preciosos corcéis. Shugenjas Iuchi têm uma finidade por feitiços de Água e uma Deficiência por feitiços de Fogo.

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Contra-Feitiço, Coração da Natureza, Toque da Natureza, quaisquer 3 feitiços de Água, quaisquer 2 feitiços de Terra, qualquer feitiço de Ar

Técnica: Espírito da Natureza

Shugenja Iuchi tem uma visão única da magia e como ela interage com o universo. Você ganha um Aumento Gratuito em qualquer feitiço que dê ou aumente o movimento de qualquer maneira. Você possui os feitiços Toque da Natureza e Coração da Natureza como habilidades Inatas.

Shugenja Horiuchi

Bônus: +1 Vigor

Honra: 2,5

Perícias: Caligrafia, Defesa, Cavalaria, Meditação (Recuperação de Vácuo), qualquer Perícia Alta, qualquer Perícia Alta ou Bugei.

Equipamento: Wakizashi, tanto, cavalo de corrida gaijin, manto tradicional e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens, 10 koku.

Afinidade/Deficiência: Shugenja Horiuchi tem afinidade por feitiços de Terra e deficiência por feitiços de Fogo.

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Contra-feitiço, quaisquer 3 feitiços de Terra, quaisquer 2 feitiços de Água, qualquer feitiço Ar

Técnica: Harmonia de Dois Mundos

Os shugenja Horiuchi auxiliam a família Shinjo guardando a Floresta de Shinomen daqueles que poderiam ferir as Naga. Seu foco mágico em sobrevivência e na técnica única do meishodo, a arte gaijin que usa bugigangas mágicas para chamar os kami. Você ganha um aumento gratuito em todas as magias em meishodo. Quando você cria um shugenja Horiuchi, você pode usar meishodo (conforme as regras na página 74 do Caminho do Shugenja). Na terceira edição, as regras para meishodo permanecem inalteradas das regras da segunda edição.

Meishodo

Os Horiuchi têm pesquisando a arte mágica gaijin do meishodo e têm feito consideráveis avanços nesta arte. Para aprender meishodo efetivamente, uma personagem deve passar ao menos um tempo com os Horiuchi, pois todos os maiores trabalhos com esta arte são agora feitos em seu território. Isso serve como um abrigo efetivo para a arte secreta do Unicórnio; o Império raramente presta qualquer atenção na novata família Horiuchi.

Um dos avanços mais extraordinários dos Horiuchi foi passar por cima da "barreira" entre a magia gaijin e a prática nativa rokugani da oração aos kami. No passado, aqueles que se empenharam no estudo do meishodo acharam-se incapazes de conjurar magia importunando os kami, e vice-versa. No entanto, intensas pesquisas Horiuchi superaram essa deficiência, muito para o benefício dos exploradores da família. Apesar de magias conjuradas por talismãs meishodo tenderem a ser menos poderosas que aquelas conjuradas com pergaminhos, sua velocidade faz delas inestimáveis para aqueles que devem estar constantemente em guarda.

É importante notar que meishodo é uma for-ma gaijin de magia, apesar de raramente ser re-conhecida como tal. Outros shugenja perceberão que o shugenja treinado no Unicórnio está praticando uma forma não ortodoxa de magia, mas existem muitos caminhos para ganhar a atenção e os favores dos kami. Se alguém reconhecer o meishodo pelo o que ele é e observar que a personagem o pratica abertamente, é provável que o shugenja perca honra como se fosse pego executando uma perícia baixa, dependendo de quem o pegue no ato.

Quando você cria um shugenja Iuchi ou Horiuchi, você pode optar por fazer um shugenja proficiente com a arte meishodo. Se o fizer, você pode escolher qualquer número de suas magias iniciais como sendo talismãs meishodo, os quais substituem os pergaminhos usados para conjurar magias. Como os pergaminhos convencionais, você deve ter um talismã associado com a magia para conjurá-la. Magias meishodo nunca podem se tornar magias inatas. O número de ações necessárias para conjurar uma magia meishodo é sempre uma, independente da maestria, e elas não podem ser canceladas com magias não-meishodo. Magias meishodo jamais podem ser beneficiadas por aumentos feitos pelo conjurador, no entanto o MJ pode optar por conceder ao shugenja aumentos gratuitos circunstanciais.

Toda vez que seu shugenja ganha um rank e retorna para treinar em sua escola, você pode escolher quaisquer de suas novas magias ganhas se tornando meishodo da mesma maneira. Adicionalmente, o MJ pode se sentir livre para dar à personagem oportunidades de ganhar novos meishodo se ele quiser, de maneira similar ao shugenja ganhando novos pergaminhos mágicos (embora em circunstâncias diferentes – meishodo deve raramente ser ganha fora dos templos do Iuchi ou Horiuchi). Do segundo rank em diante, o shugenja pode ganhar suas novas meishodo das escolas Iuchi ou Horiuchi. Um shugenja precisa passar apenas de seu treinamento inicial com os Horiuchi para aprender como usar efetivamente a arte gaijin.

Magias com maestria acima de 3 jamais poder ser feitas em meishodo, à exceção das magias da afinidade do shugenja. Magias deste elemento podem ser feitas em meishodo desde que não sejam de maestria maior que 4.

Emissário Ide

Bônus: +1 Percepção
Honra: 2,5
Perícias: Comércio, Corte (Manipulação), Cavalaria, Investigação (Notar), Etiqueta (Conversação), Narração, qualquer Perícia Alta.
Equipamento: Wakizashi, cavalo de corrida gaijin, kimono e sandálias, kit de viagens, 10 koku.

Técnicas:

Nível 1: O Coração Fala

Os Ide são talentosos em se adaptarem a novos costumes e nuances. Você exibe a serenidade dos Ide, deixando-o resistente a manipulações. Em qualquer momento que um oponente ganhar um Aumento Gratuito contra você em uma Rolagem de Perícia Social Disputada, você ganha um Aumento Gratuito também. Adicionalmente, você adiciona o dobro de seu Carisma a todas as Rolagens da Perícia Etiqueta.

Nível 2: O Coração Ouve

Os Ide fazem disso um ponto para terem controle das maiores forças na corte. Você pode fazer uma rolagem de Inteligência/Etiqueta vs. NA 10 para imediatamente lembrar o que você sabe sobre o indivíduo, revelando uma ou mais informações sobre ele: família, província natal,que Escolas eles sabidamente atenderam, Glória, Status, e Honra atuais, qualquer Perícia que possua com Nível acima de 5, ou algum detalhe publicamente conhecido (se não necessariamente conhecido por todos) sobre seu passado que seja relevante à atual situação. Para cada Aumento feito nessa rolagem, uma informação adicional é revelada. Essa rolagem não pode ser feita contra um indivíduo mais que uma vez por semana, pois leva tempo para processar todas as novas informações que você ouviu nas cortes.

Nível 3: Quando O Véu Se Move

Os Ide sobreviveram antecipando dificuldades e tomando providências para evitá-las. A qualquer momento você pode fazer uma rolagem de Percepção/Etiqueta vs. NA 30 para antecipar as ações de outra pessoa. Essa informação é sempre gera: "O

Embaixador Escorpião está preparando-se para falar", ou "O bushi Doji está prestes a sair", ou "O Hida está prestes a atacar". Se você gastar um Ponto de Vácuo, você pode mover-se, ficar na Postura de Defesa Total, ou fazer uma Ação Complexa Qualquer antes que a ação ocorra.

Nível 4: Perfurando O Véu

Os Ide são mestres em enxergar através das máscaras da sinceridade com as quais muitos cortesãos disfarçam suas verdadeiras intenções. Os bônus de NA ganhos por Nível de Maestria que você recebe da Perícia Etiqueta são dobrados.

Nível 5: A Irremovível Mão da Paz

Através de uma única combinação de tranqüilidade interior e intimidação implícita, um emissário Ide pode redirecionar mesmo o mais furioso oponente. Se você gastar um Ponto de Vácuo, um alvo à sua escolha não pode instigar qualquer ação hostil ou Rolagens Disputadas contra você enquanto você também se afastar desses atos. Essa Técnica não tem efeitos contra oponentes com Nível de Honra 0 sem Nível de Honra.

Nômade do Ki-Rin Moto

Bônus: +1 Agilidade
Honra: 1,5
Perícias: Cavalaria, Caça, Kenjutsu, Kyujutsu (Arquearia Montada), Conhecimento: Areais Escaldantes, Furtividade, qualquer Perícia Bugei.
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), quaisquer duas armas, armadura leve ou pesada, cavalo de corrida gaijin, kimono e sandálias, kit de viagens, 10 koku.
Especial: Todos os Ki-Rin Moto podem comprar a vantagem Dispositivo Gaijin por três pontos a menos. Eles também ganham a Desvantagem (mas não os PP por ela) Má Reputação (Ki-Rin Moto).

Técnicas:

Nível 1: Oculto na Noite

No primeiro Rank, Ki-Rin Moto é treinado para usar sombras e a cobertura da noite para passear sem detecção. Eles também mostram sua primeira Crônica – sua própria passagem na tradicional continuação verbal que o Moto mantém para dar a Shinjo em retorno. Você ganha um número de Aumentos Gratuitos em todas as rolagens de Furtividade igual a seu Nível de Escola. Adicionalmente, escolha uma de suas Perícias de Escola como sua Crônica (pela qual você é atualmente famoso dentro de seu clã). Você ganha um nível livre nessa perícia. Esse nível não conta ao seu nível de perícia máximo durante a criação da personagem.

Nível 2: Sutil Ferrão da Noite

Neste estágio de seu desenvolvimento, o Ki-Rin Moto é ensinado a como usar as trevas para sua vantagem durante combate e como manipular o longo luar para confundir seus inimigos. Durante combate, você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Nível de Escola a cada rodada. Você pode usar esses Aumentos em qualquer rolagem de ataque ou de perícia. Esses Aumentos se perdem ao fim do combate caso não usados. No início de cada rodada, você pode escolher, no entanto, abdicar desses Aumentos para aumentar sua Iniciativa ou seu NA de Acerto por 3 para cada Aumento perdido. Esses bônus se perdem no fim de cada rodada. Adicionalmente, você ganha um bônus igual a seu nível na perícia de sua Crônica em suas rolagens de ataque.

Nível 3: Cavalgue até Amanhecer

Ki-Rin são ensinados em seguida a suportar os rigores muitas vezes requeridos no vazio do deserto, como também como em sobreviver às dificuldades através das dunas. Você pode operar normalmente com o mínimo de sono (três horas por dia) e metade da comida por um número de semanas igual à metade de sua Terra. Ao fim desta difícil experiência se requer três horas de sono extra a cada noite, por um número de dias igual ao número de semanas gastas usando esta habilidade. Adicionalmente, você ganha um bônus igual a seu nível de perícia de sua Crônica às suas rolagens de Iniciativa.

Nível 4: Fúria Cega da Noite

Neste, o verdadeiro ultimo estágio do "desenvolvimento" ao Ki-Rin, cada um mostra o segredo da combinação de todos os seus conhecimentos anteriores em um impressionante (e bastante cruel) ataque. Apesar de menos que honrados por estandartes Rokuganis, esta tática cilada é horrivelmente efetiva. Escolha um alvo. Como uma Ação Simples, você pode fazer uma rolagem disputada de Agilidade/Furtividade contra Percepção/Investigação (Notar) de todos ao redor do alvo. Se obtiver sucesso, você começa combatendo com +20 de bônus à sua Iniciativa e +10 para todas as suas rolagens de dano contra o alvo. Se você falhar, você ainda inicia o combate, mas sem bônus. Adicionalmente, você pode fazer um ataque adicional por rodada. Finalmente, você ganha um bônus igual a seu nível em sua perícia de Crônica a suas rolagens de dano.

Nível 5: A Crônica Final

Neste estágio de sua vida, o Ki-Rin Moto faz um nome para si mesmo entre seu próprio povo (e provavelmente além). A eles é garantida sua Crônica final e recordada na Grande Crônica das Eras, uma recordação dos maiores heróis das Areias Escaldantes Moto, os quais passarão diretamente pelas mãos da Kami Shinjo em seu retorno. Você pode agora atingir o Rank 11 em sua perícia escolhida para sua Crônica. Enquanto usando a Crônica, você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Nível de Escola.

Caminhos do Unicórnio

Sacerdote da Morte Moto

Rank da Técnica: 1
Entrada: Nenhum. Este é um caminho inicial.
Saída: Shugenja Iuchi 1
Bônus: +1 Vontade
Honra: 2,5

Perícias: Caligrafia, Cavalaria, Enganar (Intimidação), Meditação, Teologia, quaisquer duas Perícias Altas ou Bugei.

Equipamento: Wakizashi, tanto, kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, cavalo de corrida gaijin, kit de viagens, 10 koku.

Afinidade/Deficiência: O Shugenja que reverencia o Shi-Tien-Yen-Wang dividem seu foco entre os kami e os Lordes da Morte, diminuindo consideravelmente de sua capacidade elemental. Você não ganha Afinidade e Deficiência Elementais até que ingresse na Escola de Shugenjas Iuchi, quando receberá a Afinidade por Água e Deficiência por Fogo daquela Escola.

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, quaisquer 3 feitiços de Água, quaisquer 2 feitiços de Terra, qualquer feitiço de Ar. Quando um Sacerdote da Morte alcança o Rank 2 e começa a estudar com os Iuchi, ele ganha 3 novas magias normalmente como se avançasse de Rank em uma Escola Shugenja normal.

Técnica: Visão da Morte

O shugenja Moto pode olhar dentro da alma de outra pessoa e perceber a proximidade daquela alma ao Meido, o Reino dos Mortos. Rolando Percepção/Nível de Escola (NA 5), você pode instantaneamente determinar se qualquer um dos seguintes está presente em outro indivíduo: veneno, doença, Mácula das Terras Sombrias ou qualquer efeitos mágicos permanentes (tais como uma bênção ou maldição). Você pode procurar por uma peça de informação adicional por Aumento. A perfuração, claridade espiritual desta Técnica faz com que ela seja imediatamente óbvia ao alvo.

Vigilante

Rank da Técnica: Qualquer
Entrada: Bushi Shinjo
Saída: Reentrar na mesma escola no rank apropriado

Técnica: Alma de Aço

O Vigilante é imune à programação de sono do Kolat e ganha um Aumento Gratuito em todas as rolagens de ataque ou relacionadas à Percepção contra agentes conhecidos do Kolat. Esta técnica pode ser pega múltiplas vezes e garante outro Aumento Gratuito a cada vez.

Se essa técnica por pega três vezes, você pode tentar desprogramar adormecidos ou quebrar agentes cientes do Kolat. Você deve passar pelo menos dois dias por Rank de Perspicácia do alvo em isolamento com o alvo. Você deve passar doze horas por dia na presença do alvo, apontando falhar na filosofia do Kolat e encorajando o alvo a quebrar livremente a influência do Kolat. No fim desse tempo, você pode fazer uma rolagem disputada de Vontade com o alvo gastando Pontos de Vácuo igual ao Rank de Perspicácia do alvo. Se obtiver sucesso, a desprogramação teve sucesso. Agentes adormecidos não serão mais adormecidos. Agentes instruídos do Kolat que falhem em sua rolagem disputada cedem informação a você que ameaça o Kolat e deixarão a filosofia do Kolat.

Se não obtiver sucesso, você pode imediatamente tentar novamente, começando outro período de desprogramação por um número de dias igual a dois por Rank de Perspicácia do alvo. Você não pode usar um número de Ponto de Vácuo durante desta vez igual ao número de Pontos de Vácuo gastos na tentativa de desprogramação anterior. No fim dessa vez, você pode tentar de novo. Você não pode usar tortura, ameaças ou coerção para encorajar um adormecido a falhar em sua rolagem disputada de Vontade. Você pode, no entanto, usar coerção e ameaçar agentes do Kolat a dar as costas ao Kolat.

Uma vez que a desprogramação estiver completa, ela é permanente. Se o Kolat deseja reprogramar o adormecido, devem começar do zero. Agentes do Kolat encorajados a se tornarem desleais ao Kolat por esse processo podem ou não se unir novamente ao Kolat mais tarde se derem razões suficientes para tanto (agente do Kolat quebrados através de coerção ou ameaças podem renovar sua lealdade a qualquer momento que desejem).

Note que esse processo não faz efeito em qualquer agente ciente do Kolat de Rank de Perspicácia maior que o Vigilante. Se você tentar desprogramar um agente ciente do Kolat de Rank 5 ou superior e que conheça as técnicas usadas para criarem adormecidos, o agente pode forçar de fato uma rolagem disputada de Vontade contra você em resposta. Se falhar neste teste de resistência, você cai vítima da sedutiva filosofia do Kolat e se torna um agente ciente do Kolat.

Vigilantes que se tornem agentes cientes do Kolat não podem continuar a aprender esta técnica. Todos os Aumentos Gratuitos formalmente adquiridos aplicados ao Kolat se aplicam agora a outros Vigilantes e Magistrados Esmeralda.

Mestre da Arquearia Montada

Rank da Técnica: 2
Entrada: Bushi Shinjo 1
Saída: Batedor Shinjo 1

Técnica: Técnica de Hanari

Desenvolvida por Shinjo Hanari, mestre da arquearia no cavalo, esta técnica permite ao arqueiro atirar

rapidamente montado sem a penalidade para acerto. Mesmo que o cavalo esteja se movendo em velocidade total, você meramente faz sua rolagem de ataque normal para acertar o alvo. Adicionalmente, você pode atirar duas flechas em uma rodada (ganhando um ataque adicional) fazendo um aumento. Você deve fazer um aumento no ataque adicional também.

Guarda de Shinomen

Rank da Técnica: 2
Entrada: Qualquer escola de bushi unicórnio ou ronin, qualquer escola naga ou nezumi.1
Saída: Reentrar na mesma escola ao rank 2.

Técnica: O Espírito do Caçador

Um samurai que patrulhe a vasta floresta de shinomen se tornou mestre na arte da caça e sobrevivência selvagem, particularmente no rápido e letal ataque do caçador. Você pode rolar novamente qualquer dado de dano de resultado 1, pegando a segunda rolagem. Você ganha um aumento gratuito em todas as rolagens de caça e furtividade em meios não-urbanos.

Defensor Junghar

Rank da Técnica: 3
Entrada: Qualquer escola de bushi unicórnio rank 2, exceto dama de guerra
Saída: Reentrar na mesma escola no rank 3

Técnica: Escudo do Khan

Quando em Defesa Total, o samurai pode imediatamente fazer um ataque contra qualquer oponente que o ataque e erre a NA por dez ou mais. Esse ataque é tratado como um ataque padrão e o samurai pode fazer um número desses ataques igual ao máximo de ataques que possa fazer em uma rodada.

Cavaleiro Khol

Rank da Técnica: 4
Entrada: Qualquer escola de bushi unicórnio (exceto dama de guerra) 3, qualquer escola de ronin (se você é um bushi unicórnio) 3
Saída: Reentrar na mesma escola no rank 4

Técnica: Lâmina do Khan

Para propósitos desta técnica, seu Nível de Escola de entrada é considerado um a mais. No início de cada rodada, você ganha +1k0 para cada samurai a até cinco metros de você (+2k0 se for unicórnio). O máximo de dados rolados que podem ser ganhos com esta técnica é igual ao seu Nível de Escola de entrada mais um. Esses dados podem ser usados para ataque, dano ou qualquer ação que deseje ser tomada naquela rodada. Quaisquer dados não usados até o fim da rodada são perdidos.

Guarda de Elite Shinjo

Rank da Técnica: 4
Entrada: Bushi Shinjo 3
Saída: Bushi Shinjo 4

Técnica: Velocidade de Shinjo

A maestria do combate montado dos Guardas de Elite Shinjo é de tirar o fôlego. Enquanto montados, você ganha um Aumento Gratuito em todas as rolagens de ataque contra infantaria. Adicionalmente, você pode adicionar o dobro de seu Anel de Água a seu NA de Acerto e a todas as suas rolagens de ataque.

Mestre dos Ventos

Rank da Técnica: 6
Entrada: Bushi Shinjo 5 ou Batedor Shinjo 5
Saída: Entrar noutra Escola Unicórnio no Rank 1

Técnica: Espírito do Vento

Um Mestre dos Ventos tem um espírito selvagem e livre que se expressa pela sede de viagens de todos os grandes heróis do Unicórnio. Você adiciona o dobro de seu Rank de Perspicácia ao resultado de todas as rolagens de Caça e Cavalaria. Você adiciona 50% a ambas a sua taxa de movimento e a taxa de movimento de qualquer cavalo que você monte. Adicionalmente, você pode gastar um Ponto de Vácuo para automaticamente re-rolar qualquer rolagem de ataque ou dano feita enquanto montado. Você pode re-rolar quantas vezes você quiser desde que você continue a gastar Pontos de Vácuo e pode manter qualquer rolagem que deseje.

Shugenja de Baraunghar

Rank da Técnica: 2
Entrada: Shugenja Iuchi 2 ou Shugenja Horiuchi 2
Saída: Reentrar na mesma escola no rank apropriado

Técnica: Guerreiro do Rio

Uma das mais importantes funções do Shugenja de Baraunghar é potencializar seus aliados e frustrar seus

inimigos com as bênçãos e maldições dos kami. Você ganha um aumento gratuito toda vez que estiver tentando cancelar a magia de outro shugenja. Adicionalmente, você pode fazer dois aumentos gratuitos quando alvejando um aliado com uma magia benéfica para alvejar outro aliado com a mesma magia (a magia ainda é considerada conjurada uma vez e os efeitos são duplicados para o novo alvo). O segundo alvo ainda deve estar ao alcance da magia original.

Escolas Avançadas do Unicórnio

Guarda Branco Moto

Requerimentos:

Anéis/Atributos: Terra 5, Agilidade 5, Força 4

Perícias: Cavalgar 5, Teologia 5, qualquer perícia de arma 5.

Técnicas:

Nível 1: Escudo do Justo

Até os kamis respeitam a devoção da Guarda Branca. Se você for alvejado por uma magia, você pode gastar um ponto de vácuo para adicionar três vezes seu nível em teologia na NA daquela magia. Se você for alvejado por mais de uma magia em uma rodada, você pode afetar mais de uma gastando um ponto de vácuo por magia.

Nível 2: Em Nome de Meu Ancestral

A Guarda Branca demonstra velocidade incrível e poder devastador sem misericórdia. Você pode fazer um ataque adicional por rodada.

Nível 3: Fúria dos Céus

A certeza da devoção religiosa da Guarda Branca os transforma de simples samurais a violentas forças da natureza. Você recebe um número de aumentos gratuitos em todas as rolagens de perícias de armas igual à metade de seu rank em teologia (arredondado para baixo).

Magistrado

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Fogo 4, Água 4

Perícias: Caça 4, Investigação 4, Conhecimento: Lei 5, qualquer Perícia de Arma 4.

Vantagens: Mente Clara

Outros: Você deve ser aceito para se tornar um magistrado e deve possuir, pelo menos, 2 níveis de Honra.

Você pode ignorar o requerimento da Vantagem Mente Clara aumentando os requerimentos de todas as perícias em um.

Técnicas:

Nível 1: Recompensa da Justiça

O Magistrado deste rank reconhece que suas próprias necessidades não são importantes; sacrifícios devem ser feitos pela causa da justiça. Você não perde Honra por quaisquer ações que não são diretamente ilegais desde que elas sejam direcionadas para a apreensão de um criminoso. Adicionalmente, você adiciona sua Honra ao seu NA de Acerto, rolagens de ataque e Iniciativa.

Nível 2: Punho do Imperador

Você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Nível de Escola em todas as rolagens de Conhecimento: Lei e Investigação. Também, se você interrogar um sujeito por pelo menos dez minutos, você pode fazer uma rolagem disputada de Vontade; obtendo sucesso, você aprende algo ilegal que o sujeito tenha feito. Você ganha dois Aumentos Gratuitos para essa rolagem. Se o sujeito não tem nada feito de errado, nada é aprendido – essa técnica não inventa fatos. Além disso, relevância do assunto em mãos não é garantida.

Nível 3: Técnica de Shinjo

Você pode fazer um ataque adicional por rodada. Você pode adicionar o dobro de seu Nível de Honra ao seu NA de Acerto, todas as rolagens de ataque e sua Iniciativa (substituindo o bônus ganho no primeiro Rank).

Escolas dos Clãs Menores

Bushi Kasuga (Tartaruga)

Bônus: +1 Reflexos
Honra: 1,0
Perícias: Comércio, Criação: Embarcações, Enganar, Navegação (Mar), Armas Camponesas, Submundo, qualquer Perícia de Arma.
Equipamento: Tanto, quaisquer 3 armas, armadura leve, kimono e sandálias, kit de viagens, 5 koku.

Técnicas:

Nível 1: Cavalgar o Deque Arfado

Uma vida montando as ondas deu à Tartaruga um extraordinário senso de equilíbrio e controle corpóreo. Você pode adicionar seus Reflexos e seu Nível de Escola ao resultado de todas as suas rolagens de Agilidade. Adicionalmente, você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual ao seu Rank em todas as rolagens de Comércio e Submundo.

Nível 2: As Estrelas Guiam o Caminho

Ler os sinais dos céus, do vento e das correntes é uma ciência e uma arte. Você pode achar seu caminho em quase qualquer lugar. Você pode adicionar o dobro de seu Carisma ao resultado de todas as suas rolagens de Navegação.

Nível 3: Presença Escurecida

Enquanto a Tartaruga é constituída de marinheiros e guerreiros talentosos, eles são melhores quando usando trapaças. Você pode rolar (mas não manter) dados adicionais iguais a seu nível da Perícia Furtividade em qualquer rolagem de ataque contra um oponente que não esteja ciente de sua presença ou que não possa ver você.

Nível 4: Ataque da Tartaruga Rachada

A Tartaruga aperfeiçoa seus ataques até que eles estejam rápidos demais para acompanhar, negando ao inimigo a chance de atacar de volta. Você pode agora fazer um ataque adicional por rodada. Adicionalmente, você pode adicionar o dobro de sua Perícia Furtividade a seu NA de Acerto.

Nível 5: Colisão das Ondas Oceânica

Um marinheiro Tartaruga sabe os volumes e voltas do mar. Sincronizando seu próprio ritmo com o ritmo da Água, ele pode montar em seu oponente. Em seu próximo ataque com sucesso, se sua rolagem de ataque exceder o (Rank + Terra) x 5 do oponente, ele cai.

Bushi Usagi (Lebre)

Bônus: +1 Agilidade
Honra: 2,0
Perícias: Atletismo (Correr), Defesa, Kenjutsu, Jiujutsu, Caça, Conhecimento: Kolat, Feitiçaria.
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), qualquer arma, armadura leve, kimono e sandálias, kit de viagens, 3 koku.
Especial: Todos os Bushis Lebre podem escolher a Ênfase Maho da Perícia Feitiçaria. Lebres não perdem Honra por pesquisar Maho, contanto que a pesquisem por propósitos de lutar contra maho-tsukais ao invés de intencionalmente praticar a magia de sangue.

Técnicas:

Nível 1: Salto da Lebre

As Lebres combinam demonstrações de saltos acrobáticos, esquivas e cambalhotas. Se você percorrer toda sua capacidade de movimento, e atacar em Ataque Total, você pode fazer um salto acrobático que lhe concede um Aumento Gratuito em sua rolagem de ataque e permite que você adicione sua Perícia Atletismo ao total. Você também pode adicionar sua Perícia Atletismo ao seu NA de Acerto quando em Defesa Total contanto que tenha espaço para se movimentar.

Nível 2: Rapidez da Lebre

Você pode adicionar seu Nível de Escola ao seu Anel de Água para fins de determinação de capacidade de movimento. Seus inimigos não podem reduzir sua Iniciativa com rolagens de Marés de Batalha. Seu Atributo Reflexos é aumentado pelo seu Nível de Escola para fins de determinar seu NA de Acerto.

Nível 3: Chute da Lebre

O Chute da Lebre talvez seja uma das mais estranhas técnicas de combate. O samurai Lebre salta de um oponente para o ar para fazer um segundo ataque. Você pode fazer um ataque adicional por rodada. Este deve ser um ataque desarmado (chute). Se você fizer este

ataque primeiro e fizer um Aumento, você ganha os benefícios do Salto da Lebre como se estivesse em Ataque Total (mas sem ganhar os bônus por estar em Ataque Total) para quaisquer ataques remanescentes. Esses não precisam ser ataques desarmados.

Nível 4: Rápido Como O Trovão

Você pode se mover normalmente quando na Postura de Defesa Total, e pode aplicar seu bônus de Defesa Total a um número de inimigos igual ao dobro de seu Nível de Perspicácia. Você pode gastar dois Pontos de Vácuo para fazer uma Finta enquanto em Defesa Total.

Nível 5: Estilo de Reichin

Com uma assustadora rajada de saltos, chutes e fintas, você pode deixar um oponente confuso e vulnerável. Você pode fazer uma Finta desarmada, ganhando um bônus igual ao da sua Perícia Atletismo. Se a Finta tiver sucesso, você ganha três Aumentos Gratuitos da Finta (ao invés do usual um) e ganha um bônus de +10 ao seu NA de Acerto contra qualquer ataque deste inimigo até o seu próximo turno.

Bushi Toku (Macaco)

Bônus: +1 Vontade
Honra: 2,5
Perícias: Atletismo, Defesa, Caça, Investigação (Procurar), Kenjutsu, Kyujutsu, Conhecimento: História.
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), armadura leve, selo imperial, kimono e sandálias, kit de viagens, 5 koku.

Técnicas:

Nível 1: Lição de Toku

Estudantes da Técnica Macaco têm uma maneira de prevalecerem contra males impossíveis. Você pode adicionar o dobro de sua Vontade a qualquer Rolagem de Perícia com um NA de 15 ou mais (incluindo rolagens de ataque). Você também ganha este bônus em qualquer Rolagem Disputada contra um oponente que esteja usando um Atributo ou Perícia maior que os seus em uma rolagem Disputada. Seu NA de Acerto é aumentado por sua Vontade.

Nível 2: Vontade de Aço

Um guerreiro Toku possui uma tenacidade indelével. Você pode reduzir qualquer penalidade de Feridas sofridas por um número igual ao seu Nível de Escola x 4, por uma rodada. Na rodada seguinte, as penalidades de Feridas são dobradas. Você pode usar essa habilidade em qualquer outra rodada, mas não pode negar o nível Inconsciente de Feridas.

Nível 3: A Força de Um Homem

Um bushi Toku não se amedronta diante de um desafio. Quando enfrentando múltiplos inimigos ou qualquer inimigo com maior Nível Perspicácia, você pode adicionar seu Nível de Honra a qualquer rolagem de ataque, dano, e Rolagens Disputadas de Perícias. Você ganha Feridas adicionais igual à sua Vontade em cada nível de Feridas.

Nível 4: Forjar Sua Própria Sorte

A perícia e tenacidade de um Toku Bushi são incomparáveis, permitindo-os evitarem a derrota mesmo quando ela parece inevitável. Você pode fazer um ataque adicional por rodada. Você pode gastar um Ponto de Vácuo quando sofrendo Feridas para forçar seu oponente a re-rolar a rolagem de dano. Todos os bônus da rolagem original são mantidos, e você deve aceitar a segunda rolagem.

Nível 5: Fortunas Favorecem O Mortal

Um bushi Toku não permite sua própria falha. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para repetir qualquer rolagem. Isso pode ser feitos múltiplas vezes em uma simples rolagem, contanto que você tenha Pontos de Vácuo para gastar. Você pode manter a nova rolagem ou qualquer uma das posteriores, à sua escolha.

Bushi Morito (Touro)

Bônus: +1 Agilidade
Honra: 1,5
Perícias: Cavalaria, Caça, Kenjutsu, Kyujutsu (Yomanri), Conhecimento: Kolat, Submundo, qualquer Perícia.
Equipamento: Katana, wakizashi, daikyo e 20 flechas (quaisquer tipos), armadura leve, kimono e sandálias, corcel, kit de viagens, 4 koku.

Técnicas:

Nível 1: O Legado dos Quatro Ventos

A cavalaria do Clã Touro é fiel às suas raízes do Unicórnio e é capaz de relampejos surpresa, mas o Touro também se especializa em surpreender pessoas que não estejam montadas para trazê-los cara a cara com seus inimigos rapidamente. Pela a primeira rodada de qualquer combate, você ganha um bônus de Iniciativa igual ao dobro de sua Cavalaria. Se você está montado, você recebe +3 adicional a sua Iniciativa e o bônus permanece pelas primeiras duas rodadas do combate.

Nível 2: O Vento Golpeia de Muitas Formas

Bushis Morito se adaptam com sua velocidade do vento a qualquer situação de combate apresentada a eles.

Você recebe um número de Aumentos Gratuitos por dia igual a seu Nível de Escola que devem ser usados em Rolagens de Perícias Bugei. Você também recebe um Aumento Gratuito adicional que pode ser usado enquanto montado.

Nível 3: Trovão e Fúria

Treinado para lutar ferozmente nas costas do cavalo, samurai Morito são oponentes formidáveis. Você pode fazer um ataque adicional por rodada. Se você está montado, você pode adicionar sua Agilidade +1 ao resultado de suas rolagens de ataque.

Nível 4: A Lâmina sob o Vento

Samurai Morito são adeptos da arte do ataque relâmpago acertando rápido e se movendo fora do alcance antes do contra-ataque. Contra um oponente com menor Iniciativa, você ganha um bônus a seu NA de Acerto. Enquanto a pé, esse bônus é +5; se montado, esse bônus aumenta para +10.

Nível 5: Rápido e Furioso

A família Morito crê em acertar com força e em alcançar o ápice de seu poder. Você deve gastar um Ponto de Vácuo para ativar esta Técnica. Fazer uma Rolagem Simples de Água e adicionar o resultado a seu índice de Iniciativa por um número de rodadas igual à metade de seu Anel de Água (arredondado para cima). Pela mesma duração, você pode adicionar três vezes seu Anel de Água ao resultado de todas as rolagens de dano.

Bushi Suzume (Pardal)

Bônus: +1 Vontade
Honra: 3,5
Perícias: Caligrafia, Kenjutsu, Conhecimento: História, Performance: Narração, Teologia (Shintao), qualquer Perícia Baixa, qualquer Perícia Alta.
Equipamento: Katana, wakizashi, kimono bem vestido e sandálias, kit de viagens, 1 koku.

Técnicas:

Nível 1: Tudo em seu Tempo

A paciência do Suzume é lendária. No início de uma rodada de combate, você pode voluntariamente diminuir sua Iniciativa por qualquer quantidade para aumentar seu NA de Acerto pela metade da quantidade (arredondada para cima). Seu NA de Acerto não pode ser aumentado por uma quantidade maior que o dobro de seus Reflexos. Você não pode usar esta Técnica enquanto fazendo Ataque Total. Adicionalmente, escolha uma Perícia de Conhecimento, você recebe um Aumento Gratuito quando usando essa Perícia de Conhecimento.

Nível 2: Pureza do Chi

Conforme treina, o Pardal se torna infundido com a aura da honra certeira. Contra um oponente humano com uma Honra menor, seu NA de Acerto é aumentado por 5 e você pode adicionar seu Nível de Honra ao total de todas as rolagens de ataque e dano contra ele. Adicionalmente, escolha uma Perícia de Conhecimento (você pode escolher uma que já possua este benefício), você recebe um Aumento Gratuito quando usando essa Perícia de Conhecimento.

Nível 3: Sabedoria é a Melhor Arma

Bushi Suzume cautelosamente estudam as formas de seus adversários, procurando usar o conhecimento para melhor vantagem em batalha. Se você possui uma Perícia de Conhecimento à qual pertence a seu oponente, você pode fazer um ataque adicional por rodada quando encarando aquele oponente.

Esta Técnica requer conhecimento específico. Se lutando contra um samurai do Leão, Conhecimento: Leão seria suficiente, mas não Conhecimento: Samurai. Contra criaturas das Terras Sombrias, Perícias específicas são necessárias, tais como Conhecimento: Oni ou Conhecimento: Ogro. Conhecimento: Terras Sombrias é vago demais.

Adicionalmente, escolha uma Perícia de Conhecimento (você pode escolher uma que já possua este benefício), você recebe um Aumento Gratuito quando usando essa Perícia de Conhecimento.

Nível 4: Espírito Quieto, Lâmina Sólida

Através de meditação cuidadosa, o Pardal liberta seu corpo e mente da distração e se foca na obrigação em mãos. Se você gastar 30 minutos em meditação, você pode fazer uma rolagem de Meditação contra NA 10. Para cada 3 pontos pelos quais passe essa NA, você ganha um Aumento Gratuito para usar em rolagens de ataque ou dano àquele dia. Você pode ganhar apenas uma quantidade de Aumentos Gratuitos igual a seu Rank em Teologia. Adicionalmente, escolha uma Perícia de Conhecimento (você pode escolher uma que já possua este benefício), você recebe um Aumento Gratuito quando usando essa Perícia de Conhecimento.

Nível 5: Pureza do Propósito

A força do espírito do Pardal o guia através de seu destino e o protege em seu caminho. Você deve gastar um Ponto de Vácuo para ativar esta Técnica. Você pode ignorar penalidades de feridas por um número de rodadas igual à sua Perícia Teologia.

Adicionalmente, escolha uma Perícia de Conhecimento (você pode escolher uma que já possua este benefício), você recebe um Aumento Gratuito quando usando essa Perícia de Conhecimento.

Bushi Jchiro (Texugo)

Bônus: +1 Força
Honra: 1,5
Perícias: Atletismo, Defesa, Caça, Jiujutsu, Kenjutsu (Katana), Lanças, quaisquer duas Perícias Altas ou Bugei.
Equipamento: Katana, wakizashi, nage-yari, no-dachi ou ono, kimono e sandálias, kit de viagens, 2 koku.

Técnicas:

Nível 1: Devolver o Ataque

O dojo do clã Javali cultiva a filosofia da espera pela abertura apropriada antes do ataque. No início de uma rodada de combate, você pode reduzir sua Iniciativa pela quantidade que quiser e adicionar metade da quantidade (arredondada para cima) tanto às suas rolagens de ataque quando de dano pelo restante da rodada.

Nível 2: Recusar-se a Falhar

A tenacidade e resistência do Javali nasceram profundamente nas montanhas sem nenhuma hospitalidade e seus bushis usam essas qualidades à sua vantagem. Você pode adicionar o dobro de seu Rank ao resultado de todas as suas rolagens de Força. Adicionalmente, você pode escolher re-rolar quaisquer rolagens de Força. Adicionalmente, você pode escolher re-rolar qualquer rolagem de força na tentativa de ter um resultado melhor, mantendo a maior das rolagens. Para rolagens de dano, apenas dano desarmado pode ser re-rolado desta maneira.

Nível 3: Golpe Esmagador

A força dos golpes do javali dificilmente é segurada por armaduras. Você ignora armaduras leves e pesadas quando atacando em combate próximo. Adicionalmente, você recebe um número de Aumentos Gratuitos por dia igual à metade de sua Força (arredondada para baixo) que podem ser usados em quaisquer rolagens de dano.

Nível 4: Pedras Estraçalhadas

O Javali ataca com a força de uma avalanche. Você agora pode fazer um ataque adicional por rodada.

Nível 5: Transcender as Montanhas

As garras do Javali podem escavar até mesmo através de montanhas de pedra. Você adiciona seu Nível de Escola a cada dado para todas as rolagens de Força. Para rolagens de dano, apenas rolagens de dano desarmado podem ganhar esse bônus.

Bushi Hotaru

Bônus: +1 Reflexos
Honra: 2,5
Perícias: Cavalaria, Investigação, Caça, Kenjutsu, Kyujutsu, qualquer Perícia Alta ou Bugei.
Equipamento: Katana, wakizashi, qualquer arma, corcel, armadura leve, kimono, kit de viagens, 2 koku.

Técnicas:

Nível 1: A Luz do Vaga-Lume

Um samurai Hotaru é presenteado com a avaliação rápida de um inimigo descobrindo sua força e se protegendo dela. No início do combate, antes da Iniciativa ser rolada, você pode fazer uma Rolagem Disputada usando seu Carisma/Investigação contra a perícia de arma relevante de seu oponente e seu Atributo associado. Se obtiver sucesso, você pode adicionar seu nível em Investigação a seu NA de Acerto contra aquele oponente. Esse bônus não pode exceder seu Nível de Escola +5. Você pode também adicionar seu Anel de Ar ao total de todas as suas rolagens de dano.

Nível 2: Vaga-Lume no Vôo

O estilo de todo oponente é diferente e, observando seus oponentes, um samurai do Vaga-Lume pode facilmente se esquivar de seus golpes. Quando adotar a postura de Defesa Total, você pode escolher substituir seus ranks em Investigação por sua Perícia Defesa. Isso não altera seus benefícios de Maestria que você ganha da Defesa. Você sempre adiciona seu Anel de Terra ao total de todas as suas rolagens de ataque.

Nível 3: Preparado para a Noite

O Clã Vaga-Lume foi fundado por magistrados e guerreiros e ambas as tradições têm se fundido perfeitamente em seu estilo de combate. Você ganha um número de Aumentos Gratuitos por dia igual a seu Nível de Escola +2. Esses Aumentos Gratuitos podem ser gastos em qualquer rolagem usando suas Perícias de Escola. Esses Aumentos Gratuitos podem ser consumidos uma vez e são gastos, recuperando-se a cada amanhecer. Você pode adicionar o dobro de seu Anel de Ar ao total de todas as suas rolagens de dano, substituindo o bônus ganho no Rank 1.

Nível 4: A Força da Responsabilidade

O ataque do Vaga-Lume é feito forte com a certeza de agir como as responsabilidades ditadas. Você pode fazer um ataque adicional por rodada. Você pode adicionar seu Anel de Terra ao total de todas as suas rolagens de ataque, substituindo o bônus ganho no Rank 2.

Nível 5: O Ataque Crepuscular

A despeito de um estilo de combate amplamente defensivo, o Vaga-Lume ensina seus estudantes a atacar em qualquer abertura que um oponente ofereça explorando-a brutalmente e assegurando que o oponente sofra por sua negligência. Quando adotar a postura de Defesa Total por rodadas consecutivas, você pode fazer um único ataque a cada rodada enquanto permanecer na Defesa Total. Esse ataque pode ser feito na segunda rodada que você permanecer em Defesa Total e cada rodada seguinte desde que você adote essa postura. Se você adotar qualquer outra postura, você deve esperar pela segunda rodada da Defesa Total consecutiva para ganhar esse ataque de novo. Você adiciona seu Nível de Escola ao total de suas rolagens de ataque e dano quando atacando desta maneira. Você adiciona o triplo de seu Anel de Ar ao total de suas rolagens de dano, substituindo o benefício recebido no Rank 3.

Bushi Heichi (Javali)

Bônus: +1 Força
Honra: 2,5
Perícias: Atletismo, Defesa, Caça, Conhecimento: Montanhas Crepusculares, Bastões (Mai Chong), Lanças, qualquer Perícia Bugei ou Mercante.
Equipamento: Katana, wakizashi, mai chong, armadura leve, kimono, kit de viagens, 2 koku.

Técnicas:

Nível 1: O Caminho do Javali

Os dentes do Javali são poderosos e podem trazer abaixo muitos inimigos de uma só vez. Enquanto atacando com um Mai Chong, você ganha dois Aumentos Gratuitos se existir pelo menos um outro oponente a até 1,5m de seu alvo. Esses Aumentos Gratuitos podem ser usados apenas para a manobra Ataque Adicional e um ataque extra gerado por essa manobra deve ser direcionado a um segundo oponente (o qual não é normalmente permitido com a manobra Ataque Adicional). Adicione seu Anel de Fogo ao total de todas as rolagens de dano.

Nível 2: A Grande Responsabilidade do Javali

O estilo defensivo usado pelo Clã Javali é tanto feroz quanto defensivo. Quando usando a postura de Ataque Total com um mai chong, você ganha três Aumentos Gratuitos invés dos dois usuais e inimigos ganham apenas dois Aumentos Gratuitos para atacar você no lugar dos três normais. Você adiciona seu Anel de Terra ao seu NA de Acerto.

Nível 3: Os Dentes Gêmeos do Javali

Não há oponente mais apavorante que o javali que luta com cada arma sem hesitação. Você pode fazer um ataque adicional por rodada. Você também adiciona o dobro de seu Anel de Fogo ao total de todas as rolagens de dano, substituindo o benefício ganho no Rank 1.

Nível 4: A Força da Oposição

O Javali é cruel forçando seus inimigos a lutar para escapar de sua fúria. Uma vez que você tenha atacado e ferido seu oponente com seu mai chong, você pode imediatamente o segurar em sua luta. Nenhuma rolagem é requerida para tal. Você ganha um número e Aumentos Gratuitos igual a seu Nível de Escola a cada rodada. Esses Aumentos Gratuitos podem ser usados para manter seu agarramento ou para infligir dano. Você adiciona o dobro de seu Anel de Terra a seu NA de Acerto substituindo o benefício recebido no Rank 2.

Nível 5: Além das Montanhas

A despeito da distância entre eles, o Javali não esqueceu os ensinamentos de seus ancestrais Caranguejos. Um número de vezes ao dia igual a seu Vácuo, você pode gastar um Ponto de Vácuo para negar completamente o dano de um ataque direcionado contra você. Você deve declarar o uso dessa Técnica antes do dano ser rolado. Essa Técnica não pode ser utilizada em duelos formais de Iaijutsu. Você também adicionar o triplo de seu Anel de Fogo ao total de todas as rolagens de dano, substituindo o benefício do Rank 3.

Shugenja Kitsune (Raposa)

Bônus: +1 Percepção
Honra: 2,0
Perícias: Caligrafia, Defesa, Caça, Medicina (Herbalismo), Meditação, Feitiçaria, qualquer Perícia de Arma.

Equipamento: Wakizashi, yari, kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens, 3 koku.

Afinidade/Deficiência: Seus laços estreitos com a natureza concedem aos shugenjas Kitsune uma Afinidade por Terra. A agressiva e destrutiva natureza do Fogo pouco os interessa, então possuem uma Deficiência por Fogo.

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, quaisquer 3 feitiços de Terra, quaisquer 2 feitiços de Ar, qualquer feitiço de Água

Técnica: Sangue de Chikushudo

Você pode naturalmente compreender e comunicar-se com qualquer espírito animal (assim como kitsunes, tanukis, koumoris, e outros). Você pode sentir qualquer passagem para o Chikushudo, o Reino Espiritual dos Animais, à sua proximidade imediata. Se você desejar, você pode atravessar este Reino em tais áreas, levando consigo um número de outros indivíduos igual ao seu Nível de Escola. Você pode permanecer o quanto quiser, ou até que um espírito mais poderoso o retorne ao Reino mortal. Aqueles que você trouxer não podem retornar ao Reino mortal sem sua ajuda ou de um outro espírito do Chikushudo.

Shugenja Komori (Morcego)

Bônus: +1 Inteligência
Honra: 2,5
Perícias: Caligrafia, Conhecimento: Ancestrais, Meditação, Feitiçaria, Cerimônia do Chá, Teologia (Fortunas), qualquer Perícia Alta.

Equipamento: Wakizashi, tanto, kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens, 3 koku.

Afinidade/Deficiência: A ênfase na comunicação da escola de shugenjas do Clã Morcego significa que o estudante passa boa parte do tempo com os kamis do Ar. Shugenjas Komori têm uma Afinidade por Ar e uma Deficiência por Terra.

Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Contra-Feitiço, quaisquer 3 feitiços de Ar, quaisquer 2 feitiços de Água, qualquer feitiço de Fogo

Técnica: Invocar a Força dos Ancestrais

Você pode conjurar Sentir e Comunicar em relação aos Ancestrais para detectar e se comunicar com ancestrais e você recebe dois Aumentos Gratuitos quando o fazendo. Quando conjurando uma magia que resulte na invocação de algum elemento físico, ilusão ou criatura (não apenas kamis), você ganha dois Aumentos Gratuitos. Quaisquer magias que permitam que você viaje de forma sobrenatural recebem um Aumento Gratuito

Shugenja Tonbo (Libélula)

Bônus: +1 Percepção
Honra: 2,0
Perícias: Caligrafia, Corte, Etiqueta, Meditação (Zanji), Lanças, Feitiçaria, qualquer Perícia Alta.
Equipamento: Wakizashi, yari, kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens, 3 koku.
Afinidade/Deficiência: A Escola de shugenjas da Libélula tem tradicionalmente se focado na Água desde que sua natureza de mudança constante os dá a perspicácia para nadar nas águas mais perigosas entre o Leão, o Dragão e a Fênix. Shugenjas Tonbo são calmos e de mente sã, atributos importantes para um clã sempre preparado para o combate. Eles possuem uma Afinidade pela Água e uma Deficiência pelo Fogo.
Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, quaisquer 3 feitiços de Água, quaisquer 2 feitiços de Ar, qualquer feitiço Terra

Técnica: Asas Cristalinas e Tom Prateado

O constante estado da Libélula de ameaça pelo Clã Leão tendo que andar na corda bamba da sobrevivência entre os poderosos Clãs Maiores os deu habilidades para sobreviver em circunstâncias perigosas. Você ganha um Aumento Gratuito para todas as rolagens de perícias sociais. Você ganha a Vantagem Equilíbrio sem custos.

A recente reconstrução da escola deu uma nova vida a sua biblioteca de pesquisa e a todos os novos estudantes é ensinada uma Técnica secreta desenvolvida recentemente. Gastando um Ponto de Vácuo, você pode invocar os espíritos do ar e da água para garantir a você asas como as de uma libélula. Essas asas são claras e quase invisíveis quando estão se movendo como se batessem mais rápido que o olho pode ver. Você pode voar por um número de minutos igual seu Nível de Escola. Você pode voar até 9m por rodada a qualquer direção. Ventos de mais de 16 quilômetros por hora diminuem seu movimento pela metade e ventos de mais de 32 quilômetros por hora fazem o vôo impossível. Quando esta habilidade termina, as asas desaparecem, e se você não estiver em solo, você cai e toma dano como normal. Você pode carregar qualquer peso que poderia carregar normalmente enquanto caminhando. O MJ pode requerer rolagens de Força em algumas circunstâncias. Essa habilidade pode ser usada uma vez por dia.

Cortesão Kasuga (Tartaruga)

Bônus: +1 Carisma
Honra: 1,0
Perícias: Caligrafia, Corte, Enganar (Mentir), Etiqueta (Sinceridade), Investigação, Furtividade (Ocultar), Submundo.
Equipamento: Wakizashi, tanto, caixa pesada com cadeado, roupa de corte, kimono e sandálias, kit de viagens, 8 koku.

Técnicas:

Nível 1: Caminho da Tartaruga

Você é conhecedor dos aspectos sombrios dos deveres do Clã Tartaruga. Você rola um dado adicional quando usando todas as Perícias Baixas, e nunca é considerado sem Perícia quando se trata de Perícias Baixas. Esse benefício é cumulativo à Vantagem Engenhoso, mas não provê Perspicácia adicional.

Nível 2: O Casco da Tartaruga

Você é adepto a manter segredos. Em qualquer momento que alguém fizer uma Rolagem Disputada de Perícia Corte ou Investigação contra você (seja para propósitos de interrogatório ou meramente para descobrir seus desejos), você orla um dado adicional para cada Nível de Escola. Se seu oponente falhar, ele não sabe que falhou; você meramente deu a ele uma informação falsa ou simplesmente pacientemente resistiu à manipulação.

Nível 3: De Mão em Mão

A Tartaruga guarda um lugar especial no planisfério social do Império. Todos sabem que seus deveres são incomuns, mas poucos ousam desafia-los abertamente. A qualquer momento que alguém iniciar uma Rolagem Disputada de Perícia Social que possa lhe causar uma perda de Honra, esta pessoa perde igual quantidade de Honra. Você pode usar seu Nível de Escola no lugar de sua Honra quando fazendo Testes de Honra.

Nível 4: A Tartaruga Sorri

Você pode ser muito esguio quando se torna necessário. Escolha um número de Perícias Baixas igual a seu Carisma (você não precisa ter Níveis nessas Perícias). Seu número máximo de Aumentos quando usando essas Perícias não é mais limitado pelo seu Vácuo. Se sua Carisma aumentar, você pode escolher Perícias adicionais de acordo. Se você possui a Vantagem Grande Potencial para qualquer uma dessas Perícias, você agora ganha dois Aumentos Gratuitos para usá-las.

Nível 5: Enigma de Someisa

Você possui a mesma vontade tenaz que permitiu a Someisa proteger o segredo de Shinsei por três séculos. A qualquer momento que alguém iniciar uma Rolagem Disputada de Perícia contra você, ele deve declarar três Aumentos para ter os benefícios de um, e deve gastar dois Pontos de Vácuo para ter os benefícios de um.

Caminhos dos Clãs Menores

Combatente Ujina (Lebre)

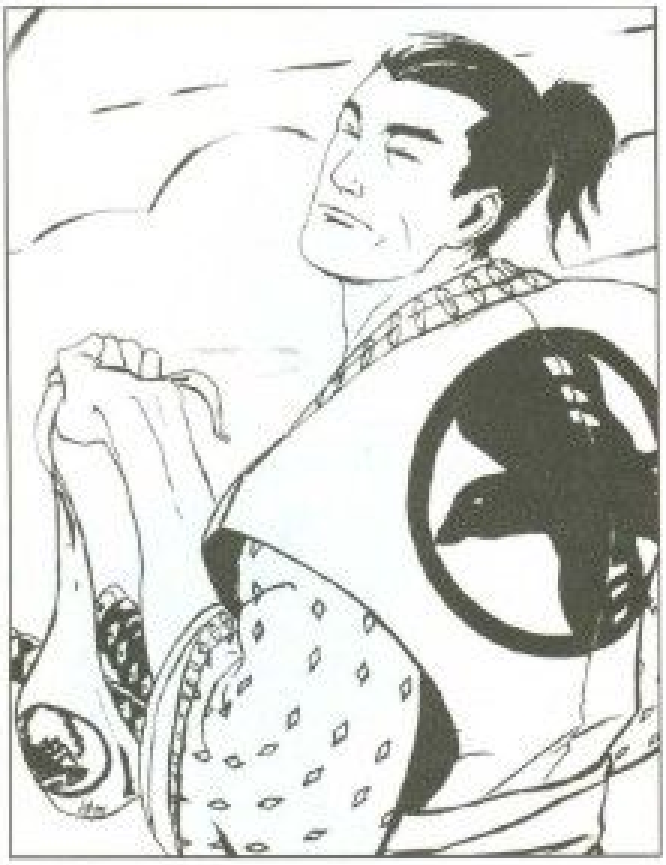
Rank da Técnica: 1
Entrada: Nenhum. Este é um caminho inicial.
Saída: Bushi Usagi 1
Bônus: +1 Carisma
Honra: 0,5

Perícias: Atuação, Etiqueta (Sinceridade), Kenjutsu, Facas, Furtividade, Truques de Mão, qualquer Perícia Baixa ou Bugei.

Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), qualquer arma, armadura leve, kimono e sandálias, kit de viagens, 3 koku.

Técnica: Adaga na Escuridão

O Ujina é o caçador mais cruel que se pode imaginar, sacrificando sua honra para eliminar a presa a todo custo. Quando atacando um inimigo que não saiba de sua presença usando a postura de Ataque Total, você pode gastar um Ponto de Vácuo e ganhar um ataque adicional durante apenas a primeira rodada. Seu NA é reduzido por cinco nessa rodada e pelas próximas duas. Você também rola um dado adicional em todas as rolagens de Furtividade e Facas.



Batedor Florestal

Rank da Técnica: 1

Entrada: Nenhum. Este é um caminho inicial.

Saída: Qualquer Escola de Bushis de seu Clã Menor no Rank 1

Bônus: +1 Percepção

Honra: 2,5

Perícias: Atletismo, Caça (Trilhar) 2, Kenjutsu, Kyujutsu, Furtividade, qualquer Perícia.

Equipamento: Wakizashi, qualquer arma, kimono e sandálias, roupas para viagens, kit de viagens, 2 koku.

Técnica: O Caminho Oculto

Batedores Florestais são intimamente familiares com as áreas selvagens pelo Império. Você rola dados adicionais iguais a seu Rank em todas as rolagens de Caça e Furtividade.

Diplomata do Clã Menor

Rank da Técnica: 1

Entrada: Nenhum. Este é um caminho inicial.

Saída: Qualquer Escola de Cortesões de seu Clã Menor no Rank 1

Bônus: +1 Carisma

Honra: 2,5

Perícias: Caligrafia, Corte (Manobra Política), Defesa, Etiqueta, qualquer Perícia de Conhecimento, quaisquer duas Perícias Altas ou Bugei.

Equipamento: Kimono, roupas da corte, wakizashi, kit de caligrafia, kit de viagens, 2 koku.

Técnica: Raposa Entre Lobos

Os Clãs Menores compreendem que eles nunca poderão ser aceitos como iguais, mas seu status menor pode servir de proteção contra cortesões mais estimados. Quando interagindo com um indivíduo de maior Status, você rola dados extras iguais à diferença em seus Níveis de Status em todas as rolagens de Etiqueta pela duração da discussão.

Contador de Histórias Suzume (Pardal)

Pré-requisitos: Performance: Narração 3

Rank da Técnica: 2

Entrada: Bushi Suzume 1

Saída: Bushi Suzume 2

Técnica: Dez Mil Contos

Um verdadeiro contador de histórias por achar a história perfeita para se combinar cada ocasião e pode usar parábolas para defletir e debater ou acusar. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para usar sua Perícia Performance: Narração no lugar de uma entre Corte ou Etiqueta por um período de uma hora Rokugani. Todas as Técnicas ou Vantagens que poderiam normalmente afetar uma dessas Perícias afetam Performance: Narração da mesma maneira. Você pode escolher findar este efeito antes da hora terminar. Você pode gastar um Ponto de Vácuo adicional para mudar a Perícia sendo substituída de Corte a Etiqueta ou vice-versa.

Escolas Avançadas dos Clãs Menores

Defensor do Clã Menor

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Agilidade 5 e Força 4 para bushi; um Anel 5 para shugenja

Perícias: uma Perícia de Arma 5 para bushi; Feitiçaria 5 para shugenja.

Técnicas:

Nível 1: Responsabilidade do Herói

A determinação de um defensor abastece sua reputação que, por sua vez, promove-o determinação para que ganhe glória para seu clã. Escolha uma de suas Perícias de Escola. A qualquer momento que você fizer uma rolagem usando essa Perícia, role um número de dados adicionais igual a seu Nível de Glória. Defensores shugenja podem também adicionar sua Glória ao total de todas as rolagens de conjuração de magia feitas de seu elemento escolhido.

Nível 2: Força da Humildade

Um verdadeiro defensor nunca cessa em sua busca para se melhorar e a seu clã. Se você é um bushi, você ganha um ataque adicional por rodada. Se você é um shugenja, escolha qualquer magia de Maestria 3 ou menor. Você pode conjurar essa magia uma vez por dia com três Aumentos Gratuitos e essa conjuração não gasta slot de magia. Essa magia pode também ser conjurada normalmente usando um slot de magia, mas não recebe os Aumentos Gratuitos.

Nível 3: Desconhecer Fronteiras

Convicção e determinação podem elevar até mesmo o mais baixo samurai à grandeza se ele seguir seus próprios sensos de honra em momentos de crise. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para temporariamente ganhar dois Níveis de Status adicionais forçando outros a reconhecer seus talentos e habilidades. Essa Técnica permanece por uma hora Rokugani. Durante esse tempo, você pode também adicionar seu Nível de Glória aos totais de todas as rolagens de Perícias de Escola, às rolagens de ataque (se for um bushi) ou de conjuração (se for um shugenja) e às rolagens de dano.

Escolas Imperiais

Bushi Toturi

Bônus: +1 Percepção
Honra: 2,5
Perícias: Batalha (Conhecimento de Batalha), Defesa, Iaijutsu, Kenjutsu (Katana), Lanças, Leques de Guerra, qualquer Perícia.
Equipamento: Katana, wakizashi, yari, quaisquer duas armas, armadura leve ou pesada, elmo, kimono e sandálias, kit de viagens, 10 koku.

Técnicas:

Nível 1: Lua na Água

Antes de qualquer conflito, o bushi Toturi analisa oponente procurando por fraquezas em sua técnica, seu caráter, sua arma – como se estudando a reflexão da lua na água. Na primeira rodada de um combate, após a iniciativa ser rolada, mas antes de quaisquer ações serem resolvidas, você pode fazer uma Rolagem Disputada de Percepção/Perícia de Arma contra o Carisma/Perícia de Arma do alvo onde Perícia de Arma se refere à arma que o oponente esteja usando. Se você tiver sucesso, você ganha +5 para seu NA de Acerto e um Aumento Gratuito em todas as rolagens de ataque feitas contra aquele oponente.

Nível 2: O Leque de Guerra de Comando

Um general de sucesso possui armas secretas onde ninguém suspeita e uma das armas de supervisão do bushi Toturi é seu leque de guerra. Você pode rolar e manter um dado extra quando atacando com um leque de guerra em um combate, fazendo de um leque de guerra uma arma de rolagem de dano 1k2 aprimorada. Em Combate Massivo, quando você rola para Marés de Batalha, você pode adicionar metade de sua Perícia em Leques de Guerra (arredondada para cima) ao total da sua rolagem de dado.

Nível 3: Espada de Água

Um bushi Toturi ataca com o poder e precisão através de uma profunda análise do oponente. Você ganha um ataque adicional por rodada. Adicionalmente, você pode adicionar seu Anel de Água somado a seu Nível de Honra às rolagens de dano.

Nível 4: O Leque de Guerra do Comando

Útil para sinalizar a subordinados, animar tropas e se defender de ataques próximos, o leque de guerra é uma arma indispensável ao general. Você pode manter um dado adicional com um leque de guerra em um combate. Isto é cumulativo com a Técnica do Rank 2, fazendo um respeitável leque de guerra com rolagem de dano 1k3. Em Combate Massivo, quando você rola para Marés de Batalha, você pode adicionar seu nível em Leques de Guerra ao total da sua rolagem de dado. Este bônus substitui o bônus ganho no Rank 2.

Nível 5: O Supremo Guerreiro

Toturi foi um dos melhores guerreiro e líderes de todos os tempos e suas comunicação e sua sabedoria são passadas através das gerações. Você ganha um ataque adicional por rodada. Adicionalmente, você adiciona seu Anel de Água somado a seu Nível de Honra mais sua Perícia Batalha como bônus aos totais das rolagens de dano. Esses bônus substituem o benefício do Anel de Água do Rank 3.

Guarda Seppun

Bônus: +1 Agilidade
Honra: 3,5
Perícias: Batalha, Etiqueta, Iaijutsu, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, qualquer perícia Alta ou Bugei.
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), quaisquer duas armas, armadura pesada, elmo, distintivo de serviço de esmeralda, kimono e sandálias, corcel, 20 koku.

Técnicas:

Nível 1: Nunca Na Escuridão

Os Seppun compreendem melhor que qualquer outro que lealdade ao Imperador é mais importante que todo o resto. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para re-rolar qualquer Teste de Honra falho, e pode fazê-lo repetidamente na mesma rolagem enquanto você tiver Pontos de Vácuo para gastar. Você adiciona seu Nível de Honra em todas as rolagens de ataque, dano e Iniciativa.

Nível 2: O Partir das Nuvens

Flagrar um Seppun com a guarda baixa é impossível. Durante a primeira rodada de qualquer luta, você ganha um número de dados de bônus igual à sua Percepção. Esses dados podem ser gastos em qualquer rolagem feita nessa rodada, incluindo Iniciativa, ataque, dano e Defesa. Adicionalmente, você soma seu Anel de Terra em qualquer rolagem feita para resistir à doença, veneno ou efeitos hostis de feitiços.

Nível 3: Com A Rapidez dos Céus

Certeza traz rapidez. Você ganha uma ação adicional por rodada que pode ser usada de qualquer maneira que queira, incluindo ataques adicionais ou desempenhar uma ação mista (simples ou complexa). Você também adiciona duas vezes o seu Nível de Honra ao total de rolagem de ataque, dano e Iniciativa, substituindo o bônus do Nível 1.

Nível 4: A Luz do Sol Revela

Lorde Sol empresta sua luz aos Seppun, para que nunca sejam enganados. Qualquer tentativa de lhe enganar também deve ter sucesso em uma rolagem Disputada de Carisma, além de qualquer outra rolagem necessária. Isso inclui o uso da Perícia Atuação, Técnicas, Vantagens, feitiços, habilidades naturais, ou qualquer outro método de enganação. Você recebe um bônus de +10 nessa rolagem de Carisma. Adicionalmente, você soma o dobro de seu Anel da Terra a qualquer rolagem feita para resistir a doenças, veneno ou efeitos hostis de feitiços, substituindo o bônus do Nível 2.

Nível 5: O Paraíso Nunca Cai

Nenhum samurai em Rokugan protege os seus tão fortemente quanto os Seppun. Na manhã de cada dia, você declara um indivíduo que será sua responsabilidade até próximo amanhecer. Contanto que seu protegido esteja a menos de 7,5 m, você pode gastar um Ponto de Vácuo para redirecionar o dano infringido por um ataque para você. Você pode imediatamente fazer uma Rolagem Simples de Terra contra o dano total. Se tiver sucesso, você nega o dano completamente. Para os propósitos desta Técnica, o Imperador é sempre considerado ser seu protegido enquanto estiver dentro do alcance. Você também adiciona três vezes seu Anel de Fogo ao total de suas rolagens de Iniciativa, substituindo o bônus de Iniciativa do Nível 3.

Shugenja Seppun

Bônus: +1 Percepção
Honra: 3,5
Perícias: Caligrafia, Defesa, Etiqueta, Investigação (Notar), Meditação, Teologia, qualquer Perícia Alta ou Bugei.
Equipamento: Wakizashi, tanto, distintivo de serviço, kimono e sandálias, kit de medicina, corcel, kit de viagens, 20 koku.
Afinidade/Deficiência: Estudantes do método Seppun são treinados para detectar qualquer coisa escondida ou obscurecida, por meios mágicos ou não. Eles também aprendem a aumentar suas próprias habilidades para aumentar as chances de sucesso em seus deveres sagrados. Shugenjas Seppun têm uma Afinidade tanto por feitiços de Água e Ar, e uma Deficiência por feitiços de Fogo e Terra.
Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, quaisquer 3 feitiços de Ar, e quaisquer 3 de feitiços de Água.

Técnica: Procurar o Esquecido

Shugenjas Seppun são conhecidos como a Vigília Oculta, pois protegem o Imperador de perigos não vistos. Você recebe os seguintes feitiços como Habilidades Inatas: Pela Luz do Lorde Lua, Segredos no Vento, e Vento Sussurrante.

Arauto Miya

Bônus: +1 Reflexos
Honra: 3,5
Perícias: Atletismo (Corrida), Defesa, Etiqueta (Conversação), Cavalaria, Kenjutsu, Conhecimento: Heráldica (Qualquer Ênfase), qualquer Perícia Alta ou Bugei.
Equipamento: Katana, wakizashi, armadura ashigaru, distintivo de serviço, kimono e sandálias, corcel, 20 koku.

Técnicas:

Nível 1: Voz do Imperador

Arautos Miya são atléticos, mas versados nas complicações diplomáticas. Em qualquer rolagem de Etiqueta ou Conhecimento: Heráldica, você pode rolar um número adicional de dados igual ao seu Nível de Escola. Seu movimento por rodada é igual ao seu Anel de Água x 3,5 m ao invés dos habituais x 3 m. Adicionalmente, você soma seu Anel de Ar ao seu NA de Acerto sempre.

Nível 2: Olhos do Imperador

Os Arautos do Imperador estão em casa em qualquer lugar do Império. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para imediatamente ganhar a Vantagem Caminho da Terra para qualquer província que você esteja viajando. Você também ganha um número de Aumentos Gratuitos por dia igual ao seu Nível de Escola que podem ser usados em qualquer rolagem de Percepção ou Caça. Finalmente, você adiciona seu Anel de Água ao total de todas as rolagens de Percepção.

Nível 3: Mão do Imperador

Atuar em nome do Imperador dá aos Miya um senso de propósito. Você ganha uma ação adicional por rodada, que pode ser usada para completar uma ação mista (complexa ou simples). Adicionalmente, você soma o dobro de seu Anel de Ar ao seu NA de Acerto todas as vezes, substituindo a Técnica de Nível 1.

Nível 4: Glória do Imperador

A nobre presença de um Arauto Miya encoraja os outros a deixarem a ira de lado. Se você e seus aliados não fizeram ações ofensivas, você pode escolher conceder um bônus de +10 de NA de Acerto para todos dentro 30 m, exceto você. Esse efeito afeta todos, aliados e inimigos, mas seu NA de Acerto é diminuído em 20. Ainda, você sempre será considerado como estando na Postura de Defesa Total, você pode mover e agir normalmente enquanto em Defesa Total a menos que declare outra Postura ou esteja incapacitado.

Nível 5: Bênção do Imperador

Como os notáveis Cortesãos Otomo, Arautos Miya possuem uma poderosa rede de informações. Você pode declarar Aumentos depois de rolar as seguintes Perícias: Defesa, Etiqueta, e Conhecimento: Heráldica. Qualquer adversário que lhe atacar perde pontos de Honra igual ao seu Nível de Perspicácia, além de qualquer outra perda gerada por tal ato. Adicionalmente, você soma seu Anel de Ar ao seu NA de Acerto a todos os momentos, substituindo o bônus do Nível 3.

Cortesão Otomo

Bônus: +1 Carisma
Honra: 3,5
Perícias: Corte (Manipulação), Enganar (Intimidação), Defesa, Etiqueta (Burocracia), Investigação, Conhecimento: Lei, qualquer Perícia Alta ou Bugei.
Equipamento: Wakizashi, distintivo de serviço, kimono e sandálias, corcel, kit de viagens, 25 koku.

Técnicas:

Nível 1: O Destino Não Tem Segredos

Nada feito em nome do Imperador pode ser desonrado. Você não perde Honra por qualquer uso da Perícia Enganar a menos que você queira. A qualquer momento que você usar a Perícia Enganar contra um indivíduo, você ganha um Aumento Gratuito no dia seguinte em qualquer Rolagem Disputada de Perícia Social contra ele. Você pode poupar esses Aumentos Gratuitos para serem usados todos de uma vez ou individualmente. Você não pode poupar mais Aumentos Gratuitos por pessoa do que o seu Nível de Perspicácia, apesar de você poder poupar Aumentos Gratuitos contra múltiplos indivíduos simultaneamente.

Nível 2: A Voz de Meu Mestre

Os Otomo falam com a autoridade do Imperador. Se seu oponente faz um Teste de Honra durante uma Rolagem Disputada de Perícia, você pode gastar um Ponto de Vácuo para forçá-lo automaticamente a falhar no Teste. Se você fala a favor do Imperador, você não precisa gastar o Ponto de Vácuo.

Nível 3: Dividindo As Estrelas

Um Otomo acha útil manter várias interações sociais dentro do Império. Ao encontrar ou ouvir uma pessoa, você pode fazer uma Rolagem de Carisma vs. NA igual ao Nível de Perspicácia da pessoa x 5. Se tiver sucesso, você está imediatamente ciente de todos os Aliados e Inimigos Jurados do alvo. Se você fizer três Aumentos em uma Rolagem Disputada de Corte contra seu alvo e publicamente exigir a ajuda dos aliados dele, ele perde os benefícios de uma Vantagem Aliado (à sua escolha) e você ganha os benefícios da Vantagem Aliado por uma semana.

Nível 4: A Proteção do Imperador

Otomo poderosos são muito intimidadores, e os outros não gostam de prejudicá-los. Você ganha um bônus ao seu NA de Acerto em todas as Rolagens Disputadas de Perícia Social igual a cinco vezes a diferença de seu Status para o do seu oponente. O bônus ao seu NA de Acerto aplica-se apenas se você não sacou uma arma ou atacou um inimigo. Essa Técnica não tem efeitos contra personagens com Nível de Honra 0 ou criaturas que não entendem a honra (como morto-vivos ou Nezumis).

Nível 5: Virtudes de Comando

Quando realmente traga à tona, a influência da família Otomo é realmente impressionante. Você agora poupa dois Aumentos Gratuitos ao invés de um através do uso bem sucedido da Perícia Enganar quando usando sua Técnica de Nível 1. Você também rola um número de dados extras igual ao seu Nível de Honra em todas as Rolagens de Perícias Sociais com seus Aliados. A qualquer hora que alguém iniciar uma Rolagem Disputada de Perícia Social contra você e falhar, você ganha imediatamente dois Pontos de Vácuo que só podem ser gastos em uma Rolagem Disputada de Perícia Social contra este indivíduo dentro do mesmo dia.

Caminhos Imperiais

Magistrado Seppun

Pré-requisitos: Investigação 3
Rank da Técnica: 2
Entrada: Guarda Seppun 1
Saída: Guarda Seppun 2

Técnica: Caçador do Tengoku

As bênçãos do paraíso ajudam os Seppun em seu dever sagrado de proteger o Imperador e nada pode escapar de seu correto olhar analítico. Você pode rolar um número de dados adicionais igual a seu Nível de Honra em todas as rolagens de Caça e Investigação. Você pode adicionar sua Percepção ao total de todas as suas rolagens de ataque.

Caminho de Toturi

Pré-requisitos: Água 3, Batalha 3, qualquer Perícia de Arma 3

Rank da Técnica: 3
Entrada: Bushi Toku 2, qualquer Escola Imperial 2
Saída: Reentrar na mesma escola no Rank 3

Técnica: Fúria do Samurai

O Caminho de Toturi é um de tranqüilidade, onde a fúria do bushi é guardada na reserva para ser canalizada como uma arma pela mente calma. A qualquer momento que gastar um Ponto de Vácuo para ganhar 1k1 em uma rolagem, você pode adicionar também o dobro de seu Anel de Água ao total dessa rolagem.

Magistrado de Jade

Pré-requisitos: Glória 3 ou superior ou Honra 3 ou superior, deve ser convidado pelo Campeão de Jade
Rank da Técnica: 4
Entrada: Qualquer Escola shugenja Rank 3
Saída: Reentrar na mesma escola no Rank 4

Técnica: Caminho de Jade

Aqueles que servem ao Campeão de Jade compartilham sua missão de manter o Império puro da corrupção em todas as formas. Você adiciona seu Rank ao total de todas as suas rolagens envolvendo Percepção ou Carisma. Qualquer magia conjurada por você que alveje alguém ou algo que você saiba que possui Mácula das Terras Sombrias recebe um número de Aumentos Gratuitos igual a seus ranks cumulativos em Escolas shugenja.

Abençoado do Imperador

Rank da Técnica: 2
Entrada: Arauto Miya 1
Saída: Arauto Miya 2

Técnica: A Dádiva do Povo

Aqueles Miya que cavalgam com a Bênção do Imperador são amados como ninguém. A qualquer momento que você use a Perícia Criação para reparar um objeto ou construir pertences para outros, você rola um número de dados adicionais igual a seu Nível de Honra. Cada Aumento com sucesso feito em tal rolagem de Criação confere um Aumento Gratuito que você pode usar em qualquer rolagem de Perícia Social envolvendo o dono. Se uma construção é reparada desta maneira, os Aumentos Gratuitos podem ser usados em quaisquer pessoas que vivam no vilarejo ou cidade.

Legado de Satoshi

Pré-requisitos: Enganar (Intimidação) 3
Rank da Técnica: 2
Entrada: Arauto Miya 1
Saída: Arauto Miya 2

Técnica: Fogo e Gelo

Miya Satoshi foi um vilão, mas seus métodos de avanço da estação dos Miya em Rokugan não foram esquecidos. Aqueles que não abraçam a honra com o mesmo vigor como a maioria dos Miya ainda empregam esta técnica. Você pode adicionar seu nível em Enganar ao total de todas as suas rolagens de ataque e de Corte.

Infiltrador Otomo

Rank da Técnica: 2
Entrada: Cortesão Otomo 1
Saída: Magistrado Doji 1

Técnica: Olhos do Imperador

Alguns agentes dos Otomo servem cortes de outros lordes para o propósito particular ou para identificação de potenciais ameaças que eles possam encontrar na corte. Eles sempre treinam com os aliados Garça para ajudá-los em sua missão. Depois de estudar outro indivíduo por um minuto, você pode fazer uma Rolagem Simples de Percepção contra NA igual a 5 + (Nível de Escola do alvo x 5) como uma Ação Complexa. Se tiver sucesso, você aprende um dos seguintes fatos sobre o alvo: seu maior Atributo, seu Nível de Perícia mais alto, sua Vantagem mais cara comprada com PP, sua Desvantagem mais cara comprada com PP, sua Honra, sua Glória ou seu Status. Você pode usar essa Técnica em um alvo múltiplas vezes, mas cada vez requer um minuto de estudo sem perturbações. Você pode alvejar um inimigo com essa Técnica um número máximo de vezes ao dia igual a seu Anel de Vácuo.

Escolas Avançadas Imperiais

Magistrado Esmeralda

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Fogo 4, Percepção 4
Perícias: Investigação 5, Conhecimento: Lei 3, Etiqueta 3, qualquer Perícia de Arma 4.
Vantagens: Mente Clara
Outros: Glória e Honra 3 ou superiores, deve ser convidado pelo Campeão Esmeralda.

Técnicas:

Nível 1: Método de Saibankan

Aos magistrados do Imperador são ensinados os métodos simples, mas poderosos, de Soshi Saibankan, o Escorpião que ajudou a criar a tradição dos Magistrados Esmeralda. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para ganhar um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Rank quando fazendo uma rolagem de quaisquer das seguintes Perícias: Corte, Etiqueta, Caça, Investigação, Conhecimento: Heráldica ou Conhecimento: Lei.

Nível 2: Pelo Imperador

As bênçãos do Tengoku caem sobre os servos mais leais do Imperador. Você pode gastar um Ponto de Vácuo como uma Ação Simples para negar o dano reduzindo habilidade de qualquer oponente a até 15 metros. Efeitos que poderiam ser negados desta maneira incluem Carapaça, Vantagens, Técnicas e habilidades das Criaturas das Terras Sombrias ou Manifestações Escurecidas, ou magias maho ou elementais. Esse efeito permanece por um número de rodadas igual a sua Honra.

Nível 3: Em Nome do Imperador

A justiça do Imperador não pode ser evitada. Você pode fazer um ataque adicional por rodada.

Mestre das Cortes

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Carisma 6
Perícias: Corte 6, Etiqueta 4, Enganar 3

Técnicas:

Nível 1: A Graça do imperador

Um verdadeiro Mestre das Cortes entende que não há diferença entre ataque e defesa e que palavras são mais letais que metal. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para usar sua Perícia Corte no lugar de sua Perícia Etiqueta ou vice-versa. Este efeito permanece por um número de horas Rokuganis igual a seu Rank, apesar de você poder escolher findá-lo antes que o tempo acabe.

Nível 2: Favorecido pelos Paraísos

As doces palavras de um político podem balançar mesmo a mente mais agressiva e a sugestão apropriada no calor da batalha pode transformar um inimigo em um aliado. Você pode usar sua Perícia Enganar no lugar de sua Perícia Defesa ganhando todas as Habilidades Mestras da Perícia Defesa como se possuísse Defesa no rank igual ao de seu Enganar.

Nível 3: Voz do Sol e da Lua

Um decreto de um mestre pode transformar vidas tão certamente quanto se Lady Lua e Lorde Sol descerem dos Paraísos para dar ordens no reino mortal. Após gastar dez minutos em conversação com alguém, você pode gastar um Ponto de Vácuo para garantir a ele qualquer uma das seguintes Vantagens ou Desvantagens: Aliado (4 pontos ou menos), Má Reputação, Posição Social ou Inimigo Jurado (4 pontos ou menos). Um alvo que não deseje pode fazer uma Rolagem Disputada de Carisma contra você para evitar isto. Nenhum alvo pode ser afetado por esta Técnica mais de uma vez por sessão.

Escolas Ronins

Ronin Guerreiro

Bônus: +1 Força
Honra: 1,5
Perícias: Defesa, Caça, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, quaisquer 3 Perícias.
Equipamento: Katana, wakizashi, qualquer arma, armadura ashigaru, roupas resistentes e sandálias, kit de viagens, 5 zeny.

Técnicas:

Nível 1: A Técnica do Lobo

O lobo não tem misericórdia quando atacado. Se você é declarado alvo de um ataque, você ganha um dado adicional rolado e mantido em ataques ou danos contra este oponente a cada rodada. Você deve declarar que rolagem está recebendo este dado bônus no começo de cada rodada de combate. Esta Técnica pode se aplicar apenas a um oponente por rodada, mas pode ser trocada de um para outro por rodada contanto que cada oponente tenha declarado você como alvo de um ataque.

Nível 2: Punir o Arrogante

Um ronin sobrevive apenas se for rápido para reagir ao que houver ao redor dele. Se ferido por um oponente, você recebe um bônus à sua Iniciativa igual ao número de Feridas sofridas. Este bônus se aplica apenas à rodada imediatamente seguida da rodada na qual você foi ferido. Se, durante esta rodada, você atacar um oponente que lhe tenha ferido, você roda dois dados adicionais para atacá-lo.

Nível 3: Rapidez Desesperada

A luta desesperada de um ronin por sobrevivência lhe dá força e velocidade em tempos de cansaço. Você ganha um ataque adicional por rodada.

Nível 4: O Ataque Mortal

O estilo de luta de um ronin é fluído, e ele pode adaptar sua postura dependendo do estilo que enfrenta. Um número de vezes por dia igual ao seu Nível de Perspicácia, você pode gastar um Ponto de Vácuo para ganhar um bônus em cada dado de dano igual ao seu Nível de Escola.

Nível 5: Ninguém Superará

Cada segundo de combate ameaça a vida de um ronin, e assim ele tenta matar seus inimigos no momento em que saca sua espada. Quando fazendo qualquer rolagem de ataque, você pode voluntariamente sacrificar dados rolados por dados mantidos. Por exemplo, se você rolaria 6k2 por seu ataque, você pode escolher rolar dois dados de ataque a menos e manter dois dados a mais, rolando 4k4. Você deve declarar quantos dados você perde e ganha dessa maneira antes de rolar seu ataque.

Ronin Duelista

Bônus: +1 Agilidade
Honra: 1,5
Perícias: Defesa, Caça, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, Iaijutsu, quaisquer 2 Perícias
Equipamento: Katana, wakizashi, qualquer arma, armadura ashigaru, roupas resistentes e sandálias, kit de viagens, 5 zeny

Técnicas:

Nível 1: A Técnica do Vento

Velocidade é necessária para um ronin duelista sobreviver. Você adiciona o dobro de sua Agilidade em todas as rolagens de Iniciativa.

Nível 2: Tomando a Medida

Um oponente que é compreendido é um oponente que já está derrotado. Quando enfrentando um inimigo em um duelo ou luta, você pode escolher não agir e estudar seu oponente. A cada rodada que você estuda o oponente, você ganha um dado rolado em todos os ataques feitos contra este oponente pelo restante do dia. Esta Técnica pode ser usada enquanto em Defesa Total. Toda rodada gasta Concentrando em um duelo é considerado uma rodada de estudo.

Nível 3: Atacar Como o Vento

A incrível velocidade que um ronin desenvolve em treinamento para um duelo se torna evidente a cada movimento. Você ganha um ataque adicional por rodada.

Nível 4: Testando a Medida

Como um ronin aprende a compreender seus adversários, ele ganha um uma maior precisão de como explorar suas fraquezas. Para cada rodada gasta estudando um oponente, você ganha um dado adicional mantido e rolado em todos os ataques feitos contra este oponente pelo restante do dia. Esta Técnica pode ser usada enquanto em Defesa Total. Cada rodada gasta concentrando em um duelo é considerada uma rodada de estudo. Isto substitui o benefício do Nível 2.

Nível 5: A Medida Final

O olho treinado pode achar qualquer fraqueza. Quando enfrentando um oponente em um duelo ou luta, você pode estudá-lo por um número de rodadas igual ao Nível de Perspicácia deles. Se a rodada seguinte a esta for completada, você pode fazer um ataque simples. Se o ataque tiver sucesso, você e seu oponente fazem uma Rolagem Disputada de Vácuo, e se ele perder, seu oponente está imediatamente reduzido ao Nível de Feridas Caído. Esta Técnica só pode ser usada contra oponentes de igual ou menor Níveis de Perspicácia. Esta Técnica pode ser usada contra criaturas sem um Nível de Perspicácia se a soma dos Anéis do alvo for iguais ou menores que a sua; você deve estudar tais oponentes por um número de rodadas igual ao Anel mais baixo deles.

Ronin Yojimbo

Bônus: +1 Reflexos
Honra: 1,5
Perícias: Defesa, Caça, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, quaisquer 3 Perícias.
Equipamento: Katana, wakizashi, qualquer arma, armadura ashigaru, roupas resistentes e sandálias, kit de viagens, 5 zeny.

Técnicas:

Nível 1: O Caminho do Sacrifício

Mesmo um ronin andarilho pode valorizar a vida e procurar protege-la. Quando em Defesa Total,você pode escolher compartilhar o bônus do NA de Acerto oriundo da rolagem de Agilidade/Defesa com alguém que você esteja protegendo. Isto deve ser declarado no começo de cada rodada, e o indivíduo protegido deve estar dentro de 3 m. Qualquer ou todo o bônus pode ser conferido a outra pessoa desta maneira. Você escolhe os oponentes contra os quais este bônus se aplica como as regras normais para Defesa Total. A ação de combate Guardar não requer Aumento para você, e confere +1 de NA de Acerto adicional por Aumento feito.

Nível 2: Vontade, Não Carne

Foco permite que um ronin ponha a dor de lado e vá além das limitações físicas. Quando agindo para proteger outro indivíduo ou quando agindo em autodefesa (Ex.: você não provocou ou iniciou o combate), você reduz a penalidade de feridas em uma ação por um número igual a três vezes seu Nível de Perspicácia.

Nível 3: Apressar a Lâmina

Um yojimbo estuda sua presa, então explode em uma rajada de movimentos. Depois de qualquer rodada onde você esteve em Defesa Total, você ganha um bônus de Iniciativa igual ao bônus de sua rolagem de Agilidade/Defesa da rodada anterior. Este bônus não pode ser usado se você está em Defesa Total na rodada em questão.

Nível 4: Força da Convicção

Um yojimbo nunca luta tão ferozmente quanto quando protege seu encarregado. Você ganha um ataque adicional por rodada.

Nível 5: Corrida Sobre as Pedras

Lutar defensivamente não é problema para um verdadeiro yojimbo. Gastando um Ponto de Vácuo no começo de uma rodada de combate, você pode tomar a postura de Defesa Total e ainda atacar normalmente.

Sacerdote Tradicional

Bônus: +1 Vontade
Honra: 2,5
Perícias: Caligrafia, Meditação, Teologia (Fortunas), quaisquer 3 Perícias.
Equipamento: Wakizashi, armadura ashigaru, kit de caligrafia, kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens, 5 zeny.
Afinidade/Deficiência: Sacerdotes tradicionais não se limitam ao estudar uma faceta da magia, mas abraçam-na em todas as suas mil formas. Ainda assim, um talento para uma forma de magia é espelhado em uma dificuldade na forma oposta. Sacerdotes tradicionais podem escolher qualquer elemento pelos quais têm uma Afinidade. Eles automaticamente ganham uma Deficiência no elemento oposto.
Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, quaisquer 3 feitiços do elemento primário, quaisquer 2 de outro elemento, qualquer feitiço de um terceiro elemento

Técnica: Nenhuma

Shugenja Militante

Bônus: +1 Força
Honra: 1,5
Perícias: Caligrafia, Jiujutsu, qualquer Perícia de Conhecimento, Meditação (Recuperação de Vácuo), Teologia, quaisquer 2 Perícias
Equipamento: Wakizashi, armadura ashigaru, kit de caligrafia, kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens, 5 zeny
Afinidade/Deficiência: Ronins deste segmento enfatizam com a força e resistência da Terra, procurando emular seu poder e obter sua força. Shugenjas militantes têm uma Afinidade por feitiços de Terra e uma Deficiência por feitiços de Ar.
Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, quaisquer 3 feitiços de feitiços de Terra, quaisquer 2 feitiços de Fogo, e qualquer feitiço de Água

Técnica: O Dom dos Kamis

Shugenjas militantes abraçam o poder pessoal como chave do poder espiritual. Qualquer elemento que você invoque que tenha Área de Efeito: Você recebe dois Aumentos Gratuitos.

Membro da Ordem de Kanosei Furudera

Bônus: +1 Inteligência
Honra: 1,5
Perícias: Caligrafia, Etiqueta, Meditação, Teologia (Fortunas), quaisquer 3 Perícias.
Equipamento: Wakizashi, armadura ashigaru, kit de caligrafia, kimono e sandálias, kit de viagens.
Afinidade/Deficiência: Esta seita de ronins em particular ensina que a comunicação com os kamis é o maior feito da magia, e que ênfase na comunicação permeia todos os seus ensinamentos. Estudantes da ordem de Kanosei Furudera têm uma Afinidade por feitiços de Ar e uma Deficiência por feitiços de Terra.
Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, quaisquer 3 feitiços de feitiços de Ar, quaisquer 2 feitiços de Água

Técnica: Sussurro dos Elementos

Você ganha um número de Aumentos Gratuitos por dia igual ao seu Nível de Perspicácia que podem ser usados para feitiços de Sentir, Comunicar, e Invocar.

Caminhos Ronins

Olho de Nanashi

Rank da Técnica: 1
Entrada: Nenhum. Este é um caminho inicial.
Saída: Entrar em qualquer Escola de Bushi Ronin Rank 1 ou reentrar em uma escola que já possua Ranks
Bônus: +1 Agilidade
Honra: 2,5
Perícias: Atletismo, Caça, Investigação, Kenjutsu, Kyujutsu, Conhecimento: Lei, qualquer Perícia.
Equipamento: Katana, wakizashi, tanto, kimono, kit de viagens, 2 bu.

Técnica: Fúria Justa

Os Olhos de Nanashi são os defensores de Nanashi Mura e consideram seu dever uma tarefa sagrada pelo qual eles poderiam morrer agradecidos. Você pode adicionar o dobro de seu Nível de Honra a seu NA de Acerto e ao total de todas as rolagens de Defesa.

Contemplação de Sun Tao

Rank da Técnica: 1
Entrada: Nenhum. Este é um caminho inicial.
Saída: Ronin Duelista 1
Bônus: +1 Reflexos
Honra: 2,5
Perícias: Batalha, Caça, Iaijutsu, Jiujutsu, Kenjutsu, Conhecimento: História, qualquer Perícia
Equipamento: Katana, wakizashi, qualquer arma, armadura ashigaru, roupas resistentes e sandálias, kit de viagens, 5 zeny

Técnica: Contemplação de Sun Tao

Os ensinamentos de Sun Tao podem ser aplicados a qualquer batalha, mesmo em duelos formais de Iaijutsu. Quando fazendo uma rolagem de Carisma para um duelo, você adiciona +5 ao seu total. Você pode Focar uma vez adicional além de seu número máximo de Focos em um duelo.

Filho Abandonado

Rank da Técnica: 1
Entrada: Nenhum. Este é um caminho inicial.
Saída: Shugenja Militante 1 ou Sacerdote Tradicional 1
Bônus: +1 Inteligência
Honra: 1,5
Perícias: Caligrafia, qualquer Perícia de Conhecimento, Meditação, Feitiçaria, Teologia (Fortunas), quaisquer duas Perícias.
Equipamento: Wakizashi, armadura ashigaru, kit de caligrafia, kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens, 5 zeny.
Afinidade/Deficiência: Nenhumas.
Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, Contra-Feitiço, quaisquer 3 feitiços de um elemento, quaisquer 2 feitiços de outro elemento Você não pode selecionar Vácuo para propósitos de selecionar magias.

Técnica: O Caminho da Memória

Os Filhos Abandonados são estudantes falhos expulsos de outras escolas de shugenja por uma ou outra razão. Muitos foram uma vez vassalos menores das famílias dos Grandes Clãs e se uniram em sua tentativa de aprender mais sobre magia. Você ganha um número de Aumentos Gratuitos por dia igual a seu Rank que podem ser usados para conjurar qualquer magia.

Ferreiro Tsi

Rank da Técnica: 1
Entrada: Nenhum. Este é um caminho inicial.
Saída: Qualquer Escola de Bushi Ronin Rank 1
Bônus: +1 Inteligência
Honra: 2,5
Perícias: Criação: Armaduras, Criação: Armas, Caça, Kenjutsu (Katana), Conhecimento: Armas, quaisquer duas Perícias
Equipamento: Katana, wakizashi, qualquer arma, kimono e sandálias, ferramentas de forja, kit de viagens, 1 koku

Técnica: Bênção de Tsi Xing Guo

Os Ferreiros Tsi continuam as secretas técnicas criadas por sua sagrada patrona, a Fortuna do Metal. Escolha uma Perícia de Criação. Você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Rank em todas as rolagens dessa Perícia.

Legionário Lobo

Pré-requisitos: Nível de Honra 2
Rank da Técnica: 2
Entrada: Qualquer Escola Bushi Ronin Rank 1
Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank 2 ou entrar em uma nova Bushi Ronin 1

Técnica: Garra do Leão Negro

Nenhum ataque é tão mortal quando o do guerreiro virtuoso. Quando você gastar um Ponto de Vácuo em uma rolagem de ataque ou dano, adicione o dobro de seu Nível de Honra ao total da rolagem.

Tessen

Pré-requisitos: Leques de Guerra 3
Rank da Técnica: 2
Entrada: Qualquer Escola Bushi Ronin Rank 1
Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank 2 ou entrar em uma nova Bushi Ronin 1

Técnica: O Leque de Ferro

O Tessen tem ambos os ataque e defesa com o leque de guerra perfeitos, tanto que mesmo versões inofensivas podem ser perigosas. Você pode usar sua Perícia Leques de Guerra no lugar de Defesa quando usando a manobra Defesa Total. Você ganha as Habilidades Mestras de Defesa quando alcança os níveis apropriados na Perícia Leques de Guerra (Níveis 3, 5, 7 e 10). Adicionalmente, você pode usar qualquer leque de madeira ou metálico, mesmo um decorativo, como um leque de guerra com Rolagem de Dano normal para essa arma (0k1).

Criança de Suitengu

Pré-requisitos: Agilidade 3, Criação: Navegação 3, Conhecimento: Mar, Honra 2 ou inferior
Rank da Técnica: 2
Entrada: Qualquer Escola Ronin Rank 1 ou Escola do Mantis 1
Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank 2

Técnica: Criança de Suitengu

Para propósitos desta Técnica, você pode designar qualquer um barco do tamanho de um kobune ou maior como seu barco escolhido. Enquanto a bordo de seu barco selecionado, você recebe um Aumento Gratuito em todas as rolagens de Criação: Navegação. Você também ganha um Aumento Gratuito em qualquer rolagem de ataque feita enquanto defendendo seu barco ou quando o usando para atacar outro navio. Mudar sua embarcação escolhida de um navio para outro requer que você sirva a borda no novo barco por um mês.

Guarda Quebrado

Pré-requisitos: Honra 2 ou maior, Lanças 4 ou maior
Rank da Técnica: 2
Entrada: Qualquer Escola de Bushi Ronin Rank 1
Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank 2

Técnica: Dentes do Leão

A Guarda Quebrada foi um bando proeminente de ronins ativos durante a Guerra dos Clãs os quais se especializaram em treinamento contra cavalaria. Apesar da Guarda não mais existir formalmente, sua Técnica continua vivendo. Quando portando uma arma de haste contra um oponente montado ou um oponente pelo menos um metro mais alto que você, você ganha um Aumento Gratuito em todas as suas rolagens de ataque e você mantém um dado adicional em todas as rolagens de dano e ataque. Isso é cumulativo com os benefícios normais por usar uma arma de haste.

Aurora Rubra

Pré-requisitos: Vontade 3
Rank da Técnica: 2
Entrada: Qualquer Escola de Bushi Ronin ou Fênix Rank 1
Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank apropriado

Técnica: Encarando o Abismo

Os Aurora Rubra foram os ferozes piratas perturbadores das praias da Fênix. Você pode gastar um Ponto de Vácuo como uma ação livre para ganha um nível de Medo igual a seu Rank +1 pelo resto da rodada e da próxima rodada.

Serpente de Sanada

Pré-requisitos: Atletismo 4, qualquer Perícia de Arma 3
Rank da Técnica: 2
Entrada: Qualquer Escola de Bushi Ronin Rank 1
Saída: Qualquer Escola de Bushi Ronin Rank 1 (Rank 2 se continuar na mesma Escola)

Técnica: O Enrolar da Serpente

Diferentemente da maioria dos piratas as Serpentes de Sanada aprenderam a lutar juntas contra seus inimigos. Quando lutando ao lado de pelo menos uma outra Serpente, Técnicas garantindo bônus ao NA de Acerto de seu oponente conferem apenas o bônus se o Rank da Técnica for mais que a soma dos Ranks daqueles que possuam esta Técnica sendo encarados.

Sapo Envenenado

Pré-requisitos: Agilidade 3, Furtividade 3, Honra 2 ou inferior

Rank da Técnica: 2

Entrada: Qualquer Escola de Bushi Ronin Rank 1

Saída: Entrar em qualquer Escola de Bushi Ronin Rank 1 ou reentrar na mesma escola no Rank 2 ou entrar na Machi-Kanshisha se todos os Pré-requisitos forem cumpridos.

Técnica: O Sapo Envenenado

Esta Técnica é um estilo menor ensinado no dojo do Machi-Kanshisha na Cidade do Sapo Rico e é ensinado a poucos e seletos estudantes. Quando você ataca um oponente que não esteja ciente de sua presença, você pode usar a vantagem da surpresa para infligir um dano especialmente doloroso e debilitante. Para cada Aumento que você faça em sua rolagem de ataque pelo qual você não ganharia benefício, seu oponente adiciona +5 ao NA de quaisquer ações que tome. Este efeito permanece por um número de rodadas igual a seu Rank de Perspicácia. Esta penalidade é cumulativa com múltiplos usos.

Vôo da Inocência

Pré-requisitos: Reflexos 3, Kyujutsu 4

Rank da Técnica: 2

Entrada: Qualquer Escola de Bushi Ronin Rank 1

Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank 2

Técnica: Vôo da Inocência

Arqueiros que dominem a técnica do Vôo da Inocência aprenderam realmente a atirar sem pensar o mesmo sentir e podem atirar precisamente com seus olhos fechados ou ofuscados. Você pode atirar em um alvo que não possa vez. O NA para tal alvo é aumentado em 5, mas você não sofre quaisquer penalidades adicionais como resultado de sua inabilidade em ver o alvo.

Assassino da Floresta

Pré-requisitos: Honra 2 ou inferior, qualquer Perícia de Arma 3, Caminho da Terra: Floresta Shinomen

Rank da Técnica: 2

Entrada: Qualquer Escola de Bushi Ronin Rank 1

Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank 2 ou Caminho da Cobertura de Adagas.

Técnica: Colheita do Tolo

Os Assassinos da Floresta são bandidos cruéis que perturbaram a área ao Sul da Floresta Shinomen então recuaram para as vastas profundezas. Você recebe um Aumento Gratuito em todas as rolagens de Furtividade. Se você tiver sucesso em um ataque contra um oponente que não esteja ciente de sua presença, você ganha +10 para sua Iniciativa durante a próxima rodada desde que você continue a atacar o mesmo oponente.

Membro da Arma Oculta

Pré-requisitos: Agilidade 3, Força 3, Armas Camponesas 3

Rank da Técnica: 2

Entrada: Qualquer Escola de Bushi Ronin Rank 1

Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank 2

Técnica: Ataque o Centro

Membros da Arma Oculta atacam mais para inutilizar que para chamar a atenção para si mesmos matando desnecessariamente. Você pode fazer dois Aumentos Gratuitos em qualquer rolagem de ataque para paralisar o oponente em adição a dar dano normal. Oponentes paralisados desta maneira não podem adotar nenhuma outra postura além de Defesa Total por um número de rodadas igual a seu Rank de Perspicácia. Um oponente pode imediatamente gastar um Ponto de Vácuo como uma ação livre para negar o efeito desta Técnica, mas isso deve ser feito a cada vez que paralisado.

Espada de Yotsu

Pré-requisitos: Honra 2 ou maior, Conhecimento: Lei 3, Kenjutsu ou Iaijutsu 4, apenas ronins

Rank da Técnica: 2

Entrada: Qualquer Escola Ronin Bushi Rank 1

Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank 2

Técnica: Defender o Inocente

Os Yotsu acreditam que eles são os defensores dos fracos. Quando lutando para proteger ou defender alguém, você ganha um dado rolado adicional em todas as rolagens de dano, ataque e Defesa.

Lei dos Céus

Rank da Técnica: 3

Entrada: Qualquer Escola de Bushi Ronin Rank 2

Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank 3

Técnica: Lei dos Céus

Membros dos Olhos de Nanashi procuram conhecimento através da ordem e vigilância sobre todas as coisas. Você pode adicionar seu nível em Conhecimento: Lei ao total de todas as suas rolagens de dano, ataque e Iniciativa.

Cobertura de Adagas

Pré-requisitos: Facas 3, Furtividade 3, ser Membro dos Assassinos das Florestas

Rank da Técnica: 3

Entrada: Qualquer Escola de Bushi Ronin Rank 2, Caminho do Assassino das Florestas.

Saída: Entrar em qualquer Escola de Bushi Ronin Rank 1 ou reentrar em uma escola que já possua Ranks.

Técnica: Cobertura de Adagas

Aqueles Assassinos das Florestas que estudem a Cobertura de Adagas se aproximam silenciosamente e eliminam seus oponentes com um ataque preciso com a adaga. Você ganha +5 à sua Iniciativa enquanto empunhando uma adaga e você pode fazer um ataque adicional por rodada usando a adaga. Se você tiver uma Iniciativa maior que a do oponente, você também ganha um Aumento Gratuito em cada ataque feito com uma adaga.

Contínuo

Pré-requisitos: Conhecimento: Terras Sombrias 3, Mácula das Terras Sombrias (qualquer quantidade)

Rank da Técnica: 3

Entrada: Qualquer Escola Ronin Bushi Rank 2

Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank 3

Especial: Os Contínuos ocasionalmente permitem que não-ronins treinem com eles se preencherem os outros Pré-requisitos.

Técnica: Vingança Kármica

Os Contínuos procuram limpar sua Mácula destruindo-a noutros. A qualquer momento que você ataque um oponente Maculado com um ataque, você pode escolher sacrificar qualquer número de Feridas para adicionar o dobro dessa quantidade à sua rolagem de dano. Qualquer oponente Maculado que você matar dessa maneira resulta na perda de dois pontos de Mácula das Terras Sombrias para você.

Criança das Águas

Rank da Técnica: 6

Entrada: Bushi Akodo 5

Saída: Nenhum

Técnica: Criança das Águas

A essência fluida e graciosa do Dragão da Água permeia suas ações. Você adicionar o dobro de seu Anel de Água à sua Iniciativa. Adicionalmente, você pode adicionar o dobro de seu Anel de Água à sua primeira rolagem de ataque feita a cada rodada.

Esta técnica é conhecida atualmente apenas pelo próprio Kaneka. Ele poderia ensiná-la a outros, mas Kaneka não compartilha seus segredos levianamente.

Irmã da Graça das Fortunas

Pré-requisitos: Ar 3, apenas mulheres, a irmandade requer um voto de celibato

Rank da Técnica: 2

Entrada: Qualquer Escola de Shugenja Ronin Rank 1

Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank 2

Técnica: O Toque dos Kamis

As irmãs da Graça das Fortunas aprendem a ouvir até mesmo os mínimos sussurros de seus aliados através dos kami. Você pode usar Comunicar um número de vezes por dia igual a seu maior Anel sem subtrair de seu número máximo de magias que normalmente são permitidas a você por dia. Conjurações subseqüentes contra para seu máximo como normal.

Irmão da Ordem de Isashi

Pré-requisitos: Medicina 4, Propósito Maior (Curar os Doentes)

Rank da Técnica: 3
Entrada: Qualquer Escola de Shugenja Ronin Rank 2
Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank 3

Técnica: Dádiva de Isashi

A irmandade conhecida como Ordem de Isashi prega cura e piedade como seu fundador fez depois da segunda guerra com Iuchiban. A qualquer momento que você conjurar uma magia que reduza Feridas ou elimine veneno ou doença, você ganha dois Aumentos Gratuitos para conjurar essa magia.

Escamas da Carpa

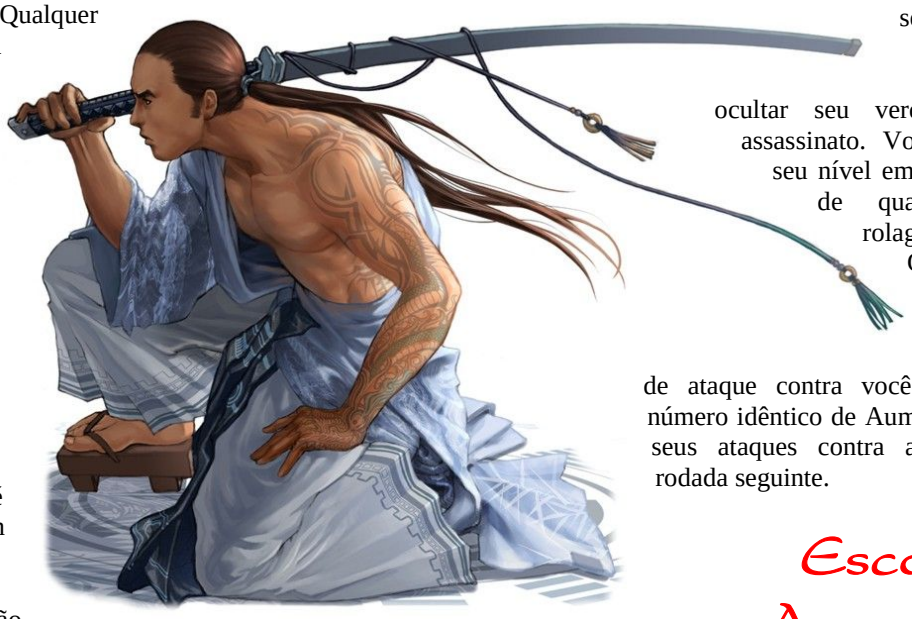
Pré-requisitos: Carisma 3, Comércio 3, Etiqueta 3
Rank da Técnica: 2
Entrada: Qualquer Escola de Bushi Ronin Rank 1
Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank 2

Técnica: A Carpa Sorri

Mercantes ronins em serviço do Yasuki do Caranguejo, suas Escamas da Carpa compartilham a dádiva de seus patronos pelo negócio. Quando fazendo qualquer Rolagem Disputada usando Comércio, Enganar ou Etiqueta, você ganha um bônus ao total igual a seu Anel de Ar mais seu Rank.

Corrente Silenciosa

Pré-requisitos: Carisma 3, Comércio 4
Rank da Técnica: 2
Entrada: Qualquer Escola Ronin Rank 1
Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank 2



Técnica: Corrente Silenciosa

Esta Técnica é ensinada pelo grupo ronin chamado Escamas da Carpa e é compartilhada com estudantes particularmente promissores que estão sendo cuidados para posições de liderança. Estudantes da Corrente Silenciosa aprendem a estudar seu oponente cautelosamente, colhendo informações úteis de até mesmo as interações mais casuais. A qualquer momento que você discutir negócios com outra pessoa, você pode fazer uma rolagem Disputada de Carisma/Comércio contra àquele indivíduo como uma Ação Complexa. Para cada 5 pontos pelos quais sua rolagem exceder a de seu oponente, você ganha um Aumento Gratuito que pode ser usado contra ele em rolagens de Comércio, Enganar e Etiqueta (Sinceridade) até a próxima semana. Se esses Aumentos não forem usados até essa semana, são perdidos. Você não pode alvejar um indivíduo com essa Técnica mais frequentemente que uma vez por semana.

Tecelão

Pré-requisitos: Carisma 3, Atuação 2, Venenos 2, Furtividade 3
Rank da Técnica: 2
Entrada: Qualquer Escola Ronin Bushi Rank 1
Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank 2

Técnica: Modelar a Trama

Os Tecelões são uma ordem de assassinos treinada para executar a vontade do Kolat eliminando alvos sem risco de exposição de seus Dez Mestres. Para cada Aumento feito com sucesso em uma rolagem de Atuação, Venenos e Furtividade, você ganha um Aumento Gratuito adicional (que não pode ser usado para aumentar o resultado final de sua rolagem por 5) para aquela rolagem.

Cortando a Trança

Rank da Técnica: 3
Entrada: Caminho do Tecelão
Saída: Entrar em qualquer Escola de Bushi Ronin no rank apropriado

Técnica: Cortando a Trança

Os Tecelões sempre posam como mercantes viajantes para ocultar seu verdadeiro propósito: assassinato. Você pode adicionar seu nível em Comércio ao total de quaisquer de suas rolagens usando Carisma. Quando um inimigo faz Aumentos em uma rolagem de ataque contra você, você ganha um número idêntico de Aumentos Gratuitos em seus ataques contra aquele inimigo na rodada seguinte.

Escolas Avançadas Ronins

Machi-Kanshisha

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Agilidade 3
Perícias: Bastões (Cano) 3
Desvantagens: Obrigação (Família Kaeru)
Outros: Os Machi-Kanshisha residem na Cidade do Sapo Rico e suas Técnicas podem ser aprendidas apenas lá barrando um sensei viajante. Tipicamente, apenas membros da família Kaeru ou outras famílias vassalas do Leão são permitidos para ingressar, apesar de ronins que provem seu valor serem permitidos a estudarem lá em troca de seus juramentos de serviço (a Desvantagem Obrigação listada acima). Com a permissão do MJ, uma personagem pode preencher os requerimentos listados acima podem começar a campanha no Rank 1 desta Escola desde que não possua outras Técnicas.

Técnicas:

Nível 1: Fumaça e Espelhos

Mesmo a mais simples arma pode ser devastadora nas mãos de um perito em seu uso. Você ganha um Aumento Gratuito em todas as rolagens de ataque feitas com um bo ou cano. Quando usando um bo ou cano, você pode reduzir um número de Aumentos requeridos para as manobras de combate Desarme, Finta e Derrubar em 1.

Nível 2: Mente Nebulosa

O estilo de combate do Machi-Kanshisha não permite a oponentes causar injúrias sérias, contar com seus ataques cautelosos mirando em gânglios nervosos sempre estudados por seitas monásticas. Quando você fizer uma rolagem de ataque contra um oponente, você pode gastar um Ponto de Vácuo e declarar um Aumento. Se tiver sucesso, este ataque causa dano normal e também força seu oponente a fazer uma rolagem Disputada Simples de Terra contra você. Se você for o vitorioso, seu oponente é tratado como se fosse dois Níveis de Feridas a mais que realmente está, isso inclui penalidades mais severas. Essa Técnica não pode reduzir um oponente abaixo do Nível de Feridas Caído. O efeito desta Técnica permanece por uma hora.

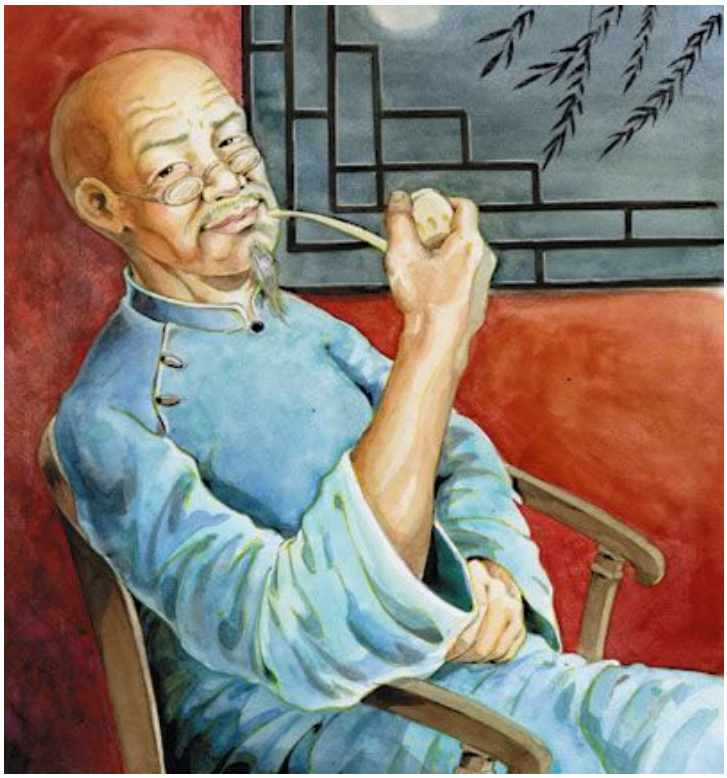
Nível 3: Leve-os Abaixo

A velocidade relâmpago dos ataques de um Machi-Kanshisha pode intimidar até mesmo o mais vigoroso oponente. Você pode fazer um ataque adicional por rodada.

Escolas Monásticas

Monge dos Quatro Templos

Bônus: +1 Vácuo
Honra: 3,5
Perícias: Corte, Etiqueta, Jiujutsu, Meditação, Teologia, quaisquer duas Perícias.
Equipamento: Bo ou bengala, hakama espesso e manto, bolsa de manuscritos com passagens do Tao, 2 zeny.
Devoção Primária: O Tao de Shinsei



Técnica

Você rola e mantém um dado adicional em toda rolagem que envolver uma Perícia Alta.

Monge dos Sete Trovões

Bônus: +1 Vácuo
Honra: 2,5
Perícias: Atletismo, Jiujutsu, qualquer Perícia de Conhecimento, Meditação, Teologia, quaisquer duas Perícias.
Equipamento: Bo ou bengala, hakama espesso e manto, bolsa de manuscritos com passagens do Tao, 2 zeny.
Devoção Primária: O Tao de Shinsei

Técnica

Seu treinamento se concentra em um único elemento, e você escolhe todos os seus Kihos iniciais deste elemento. Você é considerado um Nível de Perspicácia maior para propósitos de determinação quais Kihos deste elemento você pode aprender.

Monge do Templo de Kaimetsu-Uo

Bônus: +1 Vácuo
Honra: 2,5
Perícias: Defesa, Jiujutsu, Meditação, Teologia, quaisquer três Perícias.
Equipamento: Bo ou bengala, hakama espesso e manto, bolsa de manuscritos com passagens do Tao, 2 zeny.
Devoção Primária: As Fortunas

Técnica

Você recebe as seguintes Vantagens sem custo: Equilíbrio, Quieto e Mente Clara. Essas Vantagens podem ser compradas uma segunda vez com Pontos de Personagem, o que faz os benefícios serem dobrados (você recebe +10 ao resultado de seus Testes de Honra; o NA para se lembrar de você aumenta por 20; o NA para mentir para você aumenta em 20 e oponentes que tentem finta-lo devem fazer quatro Aumentos).

Monge do Templo de Osano-Wo

Bônus: +1 Vácuo
Honra: 2,5
Perícias: Batalha, Jiujutsu 2, Meditação, Teologia, quaisquer duas Perícias Bugei.
Equipamento: Bo ou bengala, hakama espesso e manto, bolsa de manuscritos com passagens do Tao, 2 zeny.
Devoção Primária: As Fortunas

Técnica

Você mantém um dado adicional de dano quando lutando desarmado. Este benefício é cumulativo a outros aumentos, como o ganho da Vantagem Mãos de Pedra.

Monge das Mil Fortunas

Bônus: +1 Vácuo
Honra: 2,5
Perícias: Jiujutsu, Conhecimento: História, qualquer Perícia de Conhecimento, Meditação, Teologia, quaisquer duas Perícias.
Equipamento: Bo ou bengala, hakama espesso e manto, bolsa de manuscritos com passagens do Tao, 2 zeny.
Devoção Primária: As Fortunas

Técnica

Monges dos Templos das Mil Fortunas começam o jogo com quatro Kihos ao invés dos normais três. Eles podem ainda obter Kihos adicionais com Pontos de Personagem.

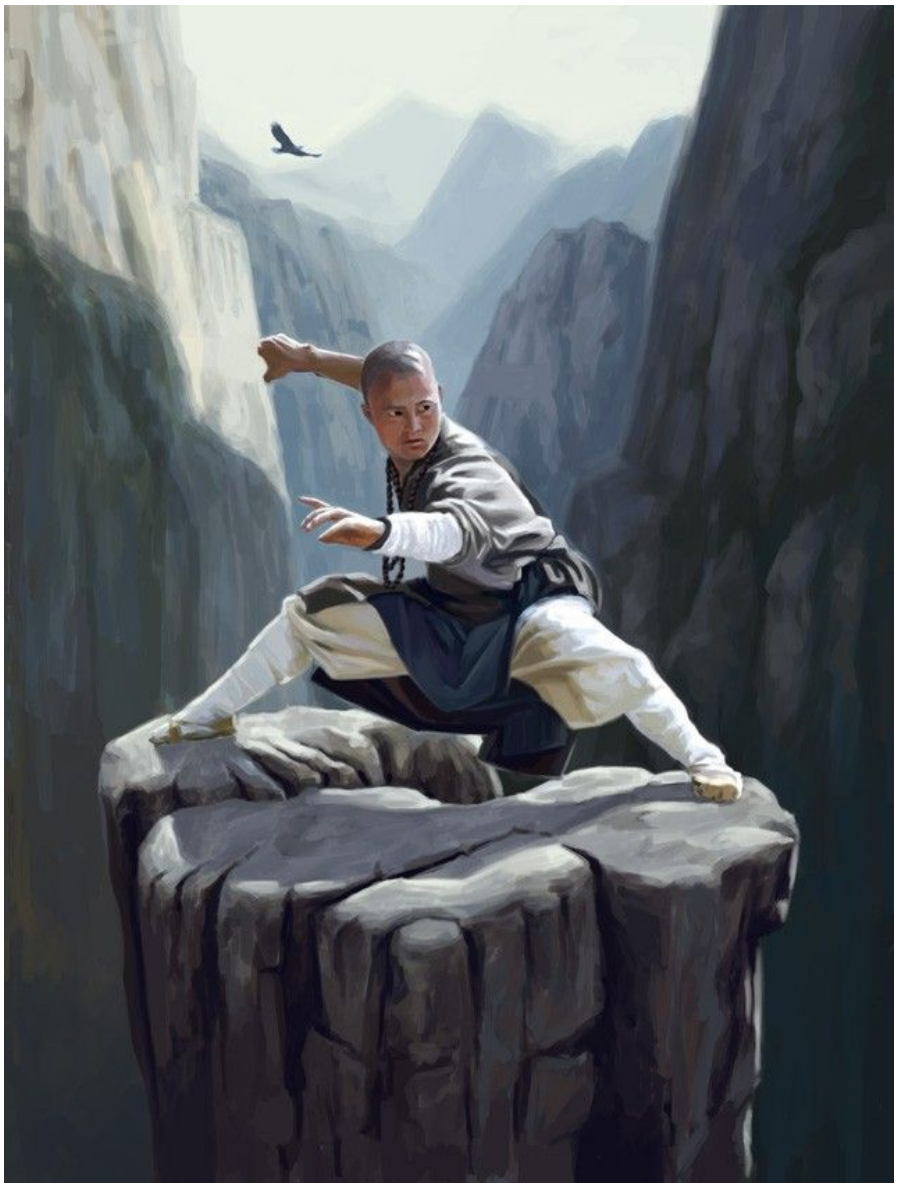
Caminhos Monásticos

Membro da Irmandade do Descobridor do Caminho

Rank da Técnica: 2
Entrada: Qualquer Irmandade 1
Saída: Reentrar na mesma escola no Rank 2

Técnica: Caminho da Sabedoria

Os descobridores procuram seu caminho no mundo ensinando e aprendendo com todos que encontram. Um número de vezes por dia igual a seu Vácuo + Rank, você pode adicionar o dobro de seu Anel de Vácuo ao total de qualquer rolagem de Perícia. Você pode também garantir um bônus similar a outros falando brevemente a eles e gastando um Ponto de Vácuo. Quando esse Ponto de Vácuo é gasto, você deve nomear uma Perícia. A próxima vez que um indivíduo usar aquela Perícia, ele ganha um bônus igual a seu Anel de Vácuo ao total de sua rolagem.



Membro da Irmandade do Renascimento

Rank da Técnica: 2
Entrada: Monge das Mil Fortunas 1
Saída: Monge das Mil Fortunas 2

Técnica: Entender o Ciclo

Seus estudos sobre Tsukune, a Fortuna do Renascimento, levaram-no ao entendimento do seu lugar no ciclo do renascimento, e isso o garantiu uma serenidade espiritual. Quando rolando para resistir a efeitos de Medo, você rola o dobro do número normal de dados. Adicionalmente, você pode adicionar seu total em todas as Escolas de Monásticas ao total de todas as suas rolagens de Vontade.

Tengen Shinden

Pré-requisitos: Apenas monges que já foram samurais do Escorpião ou que são afiliados com aquele clã de alguma forma são aceitos

Rank da Técnica: 2
Entrada: Qualquer Irmandade 1
Saída: Reentrar na mesma escola no Rank 2

Técnica: Espírito do Ar

Os monges do Tengen Shinden são raramente o que parecem e os elementos parecem ansiosos em ajudá-los em má direção. Qualquer Kiho de ar que você ganhe avançando a este Rank pode ser aprendido e usado como se seu Anel de Ar fosse um rank maior.

Sohei Trovão

Rank da Técnica: 3
Entrada: Monge do Templo de Osano-Wo 2
Saída: Monge do Templo de Osano-Wo 3

Técnica: Chamando o Trovão

Quando você aprende esta Técnica, você ganha um Kiho adicional aos Kihos normais que você ganha por avançar em Rank. Adicionalmente, você domina um Kiho que você já possuía anteriormente aprendendo essa Técnica. O Kiho dominado não mais precisa de custo de ativação (assumindo que ele tenha) e permanece pelo dobro da sua duração normal (um ataque se torna dois, três rodadas se tornam seis, dez minutos se tornam vinte, etc.).

Escolas das Terras Sombrias

Legionário de Daigotsu

Bônus: +1 Vigor
Honra: 1,0
Perícias: Enganar, Caça, Jiujutsu, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, Conhecimento: Terras Sombrias, qualquer Perícia Bugei.
Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), qualquer arma, armadura leve ou pesada, kimono e sandálias, kit de viagens, 2 koku.

Técnicas:

Nível 1: Fúria dos Desertados

Quando na ofensiva, o ataque do Legionário é poderoso e decisivo. Se o Legionário atacar com sucesso um inimigo enquanto na Postura de Ataque Total, o inimigo não ganha quaisquer Aumentos Gratuitos em ataques contra ele oriundos da Postura até a próxima ação do Legionário.

Nível 2: Garras do Jigoku

O Legionário começa a retirar o poder das trevas enterradas profundamente nas almas de todos os humanos. O número máximo de Aumentos do Legionário não é mais restrito a seu Vácuo, mas sim a seu Vácuo somado a seu Nível de Mácula. O Legionário ganha um Poder das Terras Sombrias à sua escolha.

Nível 3: Asas de Ashura

O Legionário se move e ataca tão rápido quanto as cinzas são espalhadas pelo vento. O Legionário pode fazer um ataque adicional por rodada. O Legionário adiciona seu Nível de Mácula das Terras Sombrias a todos os totais de seus ataque e dano em combate corpo a corpo.

Nível 4: Jra Faminta

Pelo poder de Fu Leng, o Legionário se alimenta nas almas dos caídos. A qualquer momento que o Legionário matar um oponente em combate armado, ele imediatamente reganha 2k1 Feridas. Isso pode potencialmente garantir Feridas adicionais além de seu máximo normal; qualquer excesso de Feridas permanece por apenas três rodadas. O Legionário ganha outro Poder das Terras Sombrias à sua escolha.

Nível 5: Glória do Nono Kami

A essência da corrupção cerca o Legionário permeando tudo o que ele toca. As Feridas do Legionário em cada nível são aumentadas pelo Nível de Mácula das Terras Sombrias. Tocando qualquer corpo morto a até o último minuto e canalizando 10 de suas próprias Feridas ao cadáver, ele pode reanimar o corpo como um Morto-Vivo sem mente sob seu controle (veja página 283 do Livro de Regras da Terceira Edição). O Legionário não pode comandar mais que cinco desses Morto-Vivos de uma vez e eles retornam a morte após vinte e quatro horas.

Guarda Negra

Bônus: +1 Força
Honra: 0,0
Perícias: Defesa, Cavalaria, Kenjutsu, Kyujutsu (Arquearia Montada), Conhecimento: Terras Sombrias, Lanças, qualquer Perícia Baixa ou Bugei.
Equipamento: Katana, wakizashi, daikyu e 20 flechas (quaisquer tipos), yari, armadura leve ou pesada.

Técnicas:

Nível 1: Poder nas Trevas

O abraço de Fu Leng garante ao Moto poderes além dos homens normais agraciando-o uma força sobrenatural. Você pode adicionar o dobro de sua Mácula das Terras Sombrias ao total de todas as rolagens de dano e rolagens Simples de Força. Adicionalmente, você pode adicionar seu Anel de Fogo ao total de todas as suas rolagens de Iniciativa.

Nível 2: Morte é uma Jlusão

Uma vez caído, um Moto descobre que sua forma corrupta é quase impenetrável para ferir e pode continuar lutando até o ponto próximo de ser totalmente destruída. Você não sofre aumento nos NA por Níveis de Feridas. Adicionalmente, você pode subtrair seu Anel de Terra ao total de todas as Feridas que você receber.

Nível 3: Cavalgue Além da Morte

Mesmo corrupção não pode afetar a ligação entre um Unicórnio e sua montaria. Você pode gastar uma Ação Complexa e invocar um onikage, um corcel corrompido das Terras Sombrias. Se nas Terras Sombrias, um simplesmente aparece nas proximidades. Se em Rokugan, a besta emerge da terra. Adicionalmente, você pode

adicionar o dobro de seu Anel de Fogo ao total de todas as rolagens de Iniciativa, substituindo o benefício do Rank 1.

Nível 4: A Fúria do Lorde Negro

A fúria de Fu Leng ressoa com as almas dos Moto Negros. Você pode fazer dois ataques por rodada. Você nunca pode usar a postura Defesa Total. No entanto, a Perícia Defesa é adicionada a seu NA de Acerto todo o tempo que você estiver consciente e capaz de movimento. Adicionalmente, você pode subtrair o dobro de seu Anel de Terra ao total de todas as Feridas que você receber, substituindo o benefício do Rank 2.

Nível 5: Rosto do Maldito

O Moto Negro pode invocar a essência de sua corrupção e manifestá-la em uma aterrorizante exibição de mal modelado. Você pode sacrificar um ataque para forçar qualquer oponente com menor Iniciativa que você a tomar a postura Defesa Total até sua próxima iniciativa. Adicionalmente, você pode adicionar o triplo de seu Anel de Fogo ao total de todas as rolagens de Iniciativa, substituindo o benefício do Rank 3.

Bushi Tsuno

Bônus: Nenhum

Honra: 2,5 (veja a nota abaixo sobre Honra dos Tsuno)

Perícias: Batalha, Defesa, Iaijutsu, Conhecimento: Terras Sombrias, Armas Pesadas (Lâmina Tsuno), quaisquer duas Perícias Bugei.

Equipamento: Lâmina Tsuno, armadura chitin (considere como armadura leve).

Especial: Esta escola é disponível apenas aos Tsuno

Técnicas:

Nível 1: Mate Suas Fraquezas

Tsuno buscam conquistar todas as fraquezas, especialmente em si mesmos. Quando estão feridos, eles retiram profundas reservas garantidas por séculos de lutas pelos Reinos Espirituais. O NA de Acerto do Tsuno é aumentado por quaisquer penalidades de Feridas que estejam sofrendo no momento a um máximo de seu Nível de Escola x 5.

Nível 3: Técnica Tsuno

Neste nível, a eficiência de combate do Tsuno é bastante afiada como sua lâmina. Ele pode fazer dois ataques por rodada.

Nível 3: Uivo das Profundezas

O Tsuno aprende como liberar um tremendo grito de guerra, causando medo a todos os seus inimigos e liderando seus seguidores a grandes vantagens em proezas marciais. Todos os inimigos a até 15m que possam ouvir o grito do Tsuno são afetados por Medo 5. Todos adiados ao Tsuno neste alcance ganham um bônus de +1k0 às rolagens de ataque e dano. Esses efeitos permanecem por um número de rodadas igual ao Rank de Perspicácia do Tsuno. Esta Técnica pode ser usada apenas uma vez ao dia e seus efeitos não são cumulativos com os uivos de outros Tsuno. Usar esta habilidade requer uma ação.

Nível 4: Matança está no Sangue

O anseio sangrento do Tsuno abastece o poder de seus golpes, Se o bushi Tsuno mata um oponente, na próxima rodada de combate, ele ganha um número de Aumentos Gratuitos em sua rolagem de ataque igual a seu Rank de Perspicácia.

Nível 5: Vingança Imortal

Séculos no Reino Espiritual do Toshigoku infundiram o bushi Tsuno com a habilidade de rastear inimigos aonde eles poderiam se esconder. Se o bushi Tsuno é ferido por um oponente em um combate corpo a corpo ou ferir um oponente, ele pode escolher caçar este oponente. Uma vez por dia, o Tsuno pode fazer uma rolagem de Carisma a um NA 15 para saber a direção e distância ao oponente caçado. Uma barreira mágica (tal como Símbolo Maligno) que proteja contra detecção mágica é a única forma de evitar esta Técnica. Se o procurado do Tsuno for a um Reino Espiritual, a dificuldade da rolagem de Carisma se torna NA 25. Se o Tsuno tiver sucesso, ele identifica o Reino Espiritual e pode continuar a caça; se não, a caça tem fim. O Tsuno pode usar esta habilidade até ele ou sua caça morrerem, mas pode caçar apenas uma criatura por vez.

Honra Tsuno

Tsuno possuem seu próprio código de honra que está além dos princípios do bushido e é incompreensível a qualquer um que não um Tsuno. Tsuno não ganham ou perdem Honra como personagens normais. Apenas atos de bondade, desobediência ou covardia em frente de um inimigo poderiam fazê-los perder Honra. Todavia, qualquer efeito mágico ou especial que alvejem Honra afetam o Tsuno como se eles tivessem a Honra listada em suas estatísticas.

Shugenja Maho-Tsukai

Bônus: +1 Inteligência
Honra: 0,5
Perícias: Caligrafia, Defesa Meditação, Feitiçaria (Maho) 2, Furtividade (Invocação), qualquer Perícia Baixa.
Equipamento: Tanto, kimono e sandálias, bolsa de manuscritos, kit de viagens, 1 koku.
Afinidade/Deficiência: O maho-tsukai é considerado como tendo uma Afinidade para feitiços maho e uma Deficiência em feitiços não-maho.
Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, quaisquer 4 feitiços Maho, quaisquer 2 feitiços de um outro elemento que não Vácuo

Técnica: Magia do Sangue

Maho-tsukais se acostumam a invocar os profanos feitiços baseados no poder do Jigoku. Ao invocar maho, o invocador pode ganhar um bônus à rolagem de qualquer quantia que não exceda seu nível em Feitiçaria (Maho). Ao invés disso, se ele desejar, ele pode subtrair uma quantia igual de uma rolagem bem sucedida de uma invocação de maho.

Shugenja Chuda

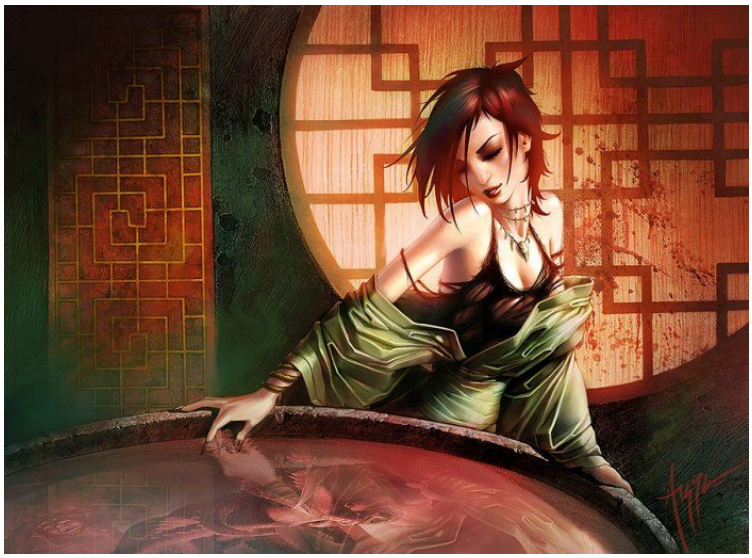
Bônus: +1 Vigor
Honra: 0,0
Perícias: Caligrafia, Etiqueta (Sinceridade), Facas, Conhecimento: Maho, Conhecimento: Terras Sombrias, quaisquer duas Perícias.
Equipamento: Wakizashi, tanto, kimono maculado e sandálias, bolsa de manuscritos.
Afinidade/Deficiência: Shugenjas Chuda são profundamente unidos no estudo da magia do sangue. Eles possuem uma Afinidade por Maho e Deficiência por magias do Ar.
Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, quaisquer 4 feitiços Maho, quaisquer 2 feitiços de um outro elemento que não Vácuo

Técnica: Bênçãos do Sangue

Os Chuda têm estudado os segredos do maho por gerações e entendem esses segredos melhores que qualquer outra seita na existência. Qualquer sangue que você derrame para abastecer uma magia maho é tratado como se seu volume fosse dobrado. Você ganha um número de Aumentos Gratuitos por dia igual a sua Mácula das Terras Sombrias que podem ser usados apenas quando conjurando magia maho.

Shugenja Ninube

Bônus: +1 Carisma
Honra: 0,0
Perícias: Atletismo, Conhecimento: Escuridão Enganosa, Kenjutsu, Projéteis Ninja, Venenos, Furtividade (Ocultar).
Equipamento: Wakizashi, tanto, kimono maculado e sandálias, bolsa de manuscritos.
Afinidade/Deficiência: Os Ninube são mestres da furtividade e dos segredos. Eles possuem Afinidade por Ar e Deficiência por Terra.
Feitiços: Sentir, Comunicar, Invocar, quaisquer 3 feitiços de Ar, quaisquer 2 feitiços de Água, qualquer feitiço de Fogo. Se você começar o jogo com qualquer quantidade de Mácula das Terras Sombrias, você pode escolher trocar ambas as magias de Água ou sua magia de Fogo por magias maho.



Técnica: Encoberto nas Sombras

Os Ninube são mestres inigualáveis na furtividade e magia sombria. Você pode conjurar qualquer magia que esconda ou ocultar um objeto ou indivíduo como se você fosse um shugenja de um Rank maior. Este efeito pode ser cumulativo com sua Afinidade se afetar uma magia de Ar.

Modelador de Almas Tsuno

Bônus: Nenhum
Honra: 2,5 (veja a nota acima sobre Honra dos Tsuno)
Perícias: Anatomia (Tortura), Atletismo, Armas Pesadas (Lâmina Tsuno), Jiujutsu, Conhecimento: Terras Sombrias, Conhecimento: Reinos Espirituais, Furtividade.
Equipamento: Lâmina Tsuno, armadura chitin (considere como armadura leve), bolsa de materiais ritualísticos.
Afinidade/Deficiência: Modeladores de Almas Tsuno não possuem Afinidade ou Deficiência
Feitiços: Um Modelador de Almas pode escolher magias de quaisquer três reinos espirituais de sua escolha. Um Modelador de Almas pode conjurar um número de magias por dia igual ao dobro de seu nível de Mácula das Terras Sombrias. Um Modelador de Almas pode aprender duas novas magias com cada avanço no Nível de Escola.
Especial: Esta escola é disponível apenas para Tsuno.

Técnica: Nenhuma

Os Modeladores de Almas aprendem a lidar com os espíritos que habitam os Reinos Espirituais. Para

conjurar uma magia, Modelador de Almas deve rolar um número de dados igual a seu Atributo no Reino da Magia mais seu Nível de Escola e manter um número de dados igual a seu Atributo. O NA de conjuração é a Maestria da magia x 5mais 10.

Magias de Modeladores de Almas

Modeladores de Almas não canalizam o poder dos elementos ou do sangue como outras raças. Suas viagens nos Reinos Espirituais os dão outras canalizações de poder permitindo que o retire dos Reinos Espirituais. Como resultado, seus Anéis não têm importância em suas habilidades de escolher magias. Em seu lugar, suas habilidades físicas e mentais os permitem se sintonizar mais proximamente de certos Reinos.

Para conjurar uma magia, Modelador de Almas deve rolar um número de dados igual a seu Atributo no Reino da Magia mais seu Nível de Escola e manter um número de dados igual a seu Atributo. O NA de conjuração é a Maestria da magia x 5mais 10. Todas as outras regaras para conjuração de magias se aplicam. Segue-se a lista dos Atributos e dos Reinos Espirituais Associados a eles:

Agilidade: Sakkaku, o Reino da Enganação
Inteligência: Tengoku, os Paraísos Celestiais
Carisma: Yomi, o Reino dos Ancestrais Abençoados
Reflexos: Chikushudo, o Reino dos Animais
Vigor: Gaki-do, o Reino da Morte Faminta
Vontade: Meido, o Reino dos Mortos
Força: Toshigoku, o Reino da Matança
Percepção: Yume-do, o Reino dos Sonhos
Mácula: Jigoku, o Reino do Mal
Ningen-do: O Reino dos Mortais, não é acessível aos Modeladores de Alma, pois os espíritos nativos deste Reino são os próprios kamis.

Nenhuma das magias listadas abaixo é associada ao reino do Jigoku. Essas magias são maho; Modeladores de Almas pode tentar aprender magias maho se forem alinhados com o Jigoku. Modeladores de Almas não precisam usar sangue de criaturas vivas para conjurar magias maho.

Abraço Agonizante

Reino: Toshigoku
Maestria: 2
Duração: Nível de Escola x 2 rodadas
Área de Efeito: Um alvo
Alcance: 9m
O Modelador de Almas invoca a agonia do Toshigoku para a destruição da vítima com dor. O alvo não pode tomar quaisquer ações pela duração da magia e deve ter sucesso em uma rolagem de Vontade (NA Nível de Escola do Modelador de Almas x 5) ou tomar 2k2 Feridas cada rodada.
Criaturas Maculadas ignoram os efeitos desta magia.

Abraço Negro da Noite

Reino: Meido
Maestria: 2
Duração: 15 minutos
Área de Efeito: Um alvo
Alcance: 7,5m
Os espíritos do Meido podem sentir quando alguém está para se juntar a eles. Pela duração da magia, o alvo sofre os efeitos de penalidades de Feridas um nível maior que seu atual Nível de Feridas. Se o alvo já está Inconsciente ou o caia a este Nível durante a duração da magia, ele morre.

Beber a Alma

Reino: Gaki-do
Maestria: 3
Duração: 1 rodada
Área de Efeito: Um alvo
Alcance: 9m
A morte faminta do Gaki-do bebe da essência do alvo enfraquecendo sua energia. Para cada Nível de Escola que o Modelador de Almas possua, o alvo sofre +5 de penalidade no NA para todas as suas rolagens de ataque e mágicas pela duração da magia. Adicionalmente, o alvo deve fazer uma rolagem de Terra (NA 20) ou perder uma ação da rodada seguinte.

Bênção Celestial

Reino: Tengoku
Maestria: 1
Duração: Nível de Escola x 5 rodadas
Área de Efeito: Um alvo
Alcance: 10m
O Modelador de Almas canaliza a benevolência dos espíritos sagrados para o alvo da magia. Pela duração da magia, o alvo ganha +1k0 para todas as ações.

Delicioso Sofrimento

Reino: Sakkaku
Maestria: 2
Duração: Instantânea
Área de Efeito: Um alvo
Alcance: 15m
O Modelador de Almas invoca perversos espíritos para modelar o corpo da vítima. O alvo deve ter sucesso em uma rolagem de Vigor (NA 10 x Nível de Escola do

Modelador de Almas) ou cair a terra e sofrer 3k3 Feridas como se seu corpo fosse movido por dolorosos espasmos.

Fúria do Selvagem

Reino: Chikushudo
Maestria: 2
Duração: Nível de Escola x 5 rodadas
Área de Efeito: Si
Alcance: Si
O Modelador de Almas canaliza a essência primordial do reino dos animais para o poder de seus ataques naturais. O Modelador de Almas ganha +3k0 de bônus para toda rolagem de dano desarmado.

Interrogar o Fraco

Reino: Yomi
Maestria: 2
Duração: Concentração
Área de Efeito: Si
Alcance: Si
O Modelador de Almas invoca o espírito ancestral de um humano e requisita informação. Uma conjuração com sucesso permite ao Tsuno perguntar duas questões e o espírito ancestral deve responder verdadeiramente. Espíritos Ancestrais têm total conhecimento das estatísticas da personagem, incluindo Atributos, Perícias, Vantagens, Desvantagens, Glória, Honra, etc.
O Modelador de Almas pode fazer um Aumento para perguntar uma questão adicional.

Lamento do Ferreiro

Reino: Sakkaku
Maestria: 1
Duração: Permanente
Área de Efeito: Um objeto
Alcance: 18m
Perversos espíritos adoram quebrar coisas então o Modelador de Almas os direciona a um alvo adequado. A magia afeta qualquer um objeto não-mágico de qualidade Média ou inferior, incluindo armas e armaduras. O objeto quebrará na próxima vez que usado. Objetos de qualidade Boa ou superior são imunes a essa magia.

Metal Faminto

Reino: Gaki-do
Maestria: 1
Duração: Nível de Escola x 5 rodadas
Área de Efeito: Uma arma
Alcance: Toque
O Modelador de Almas invoca a morte faminta em uma arma. A arma possuída por esses espíritos inflige 5 Feridas adicionais por ataque corpo a corpo com sucesso.
O Modelador de Almas pode fazer um Aumento para aumentar o dano por 5 Feridas adicionais.

Natureza Primordial

Reino: Chikushudo
Maestria: 1
Duração: Nível de Escola x 5 rodadas
Área de Efeito: Si
Alcance: Si
Um Modelador de Almas pode sucumbir às urgências primordiais do reino animal garantindo a ele grande habilidade físico ao custo de suas faculdades mentais. Pela duração da magia, o Modelador de Almas adiciona seu Nível de Escola a um Atributo físico (Agilidade, Reflexos, Vigor ou Força), mas subtrai o mesmo valor do atributo mental associado com o mesmo anel, a um mínimo de 1. O Modelador de Almas sempre ganha o benefício completo para seu Atributo físico mesmo se ele não puder subtrair a mesma quantidade de seu Atributo mental

Noite de Gritos

Reino: Yume-do
Maestria: 2
Duração: Nível de Escola + 1 dias
Área de Efeito: Um alvo
Alcance: 1,6km
O Modelador de Almas açoita os espíritos dos sonhos em um frenesi e os manda para atormentar seu alvo. O alvo sofre pesadelos perturbadores e não pode descansar em paz. Pela duração da magia, o alvo não pode regenerar Pontos de Vácuo dormindo.

O Véu da Morte

Reino: Meido
Maestria: 1
Duração: Nível de Escola x 2 rodadas
Área de Efeito: Um alvo
Alcance: 6m
O Modelador de Almas retira os espíritos de morte pacífica para afligir seus inimigos com indolência, obscurecendo suas mentes e afetando seus sentidos. A iniciativa do alvo é reduzida em XkX onde X é o Nível de Escola de Modelador de Almas pela duração da magia

O Escudo do Paraíso

Reino: Tengoku
Maestria: 2
Duração: Nível de Escola x 5 rodadas
Área de Efeito: Um alvo
Alcance: 30m
O alvo é abençoado pelos espíritos dos Paraísos Celestiais os quais o protegem de ameaças. Pela duração da magia, quaisquer Feridas que o alvo sofreria são reduzidas por XkX onde X é o Nível de Escola de Modelador de Almas.

Sede de Sangue

Reino: Toshigoku
Maestria: 1
Duração: Nível de Escola x 2 rodadas
Área de Efeito: Um alvo
Alcance: 15m
Um Modelador de Almas que sintonize o Reino da Matança sobrepuja a mente do alvo. O alvo dessa magia deve escolher a Postura de Ataque Total durante combate e ele deve imediatamente atacar a criatura mais próxima. A cada rodada da duração da magia, o alvo pode fazer uma rolagem de Vontade (NA Nível de Escola do Modelador de Almas x 5; o NA é reduzido em 10 se a criatura mais próxima é um amigo). Se tiver sucesso, ele pode escolher não fazer nada, mas isso requer toda a sua concentração àquela rodada.

Segredos Sussurrados

Reino: Yume-do
Maestria: 1
Duração: Nível de Escola x 5 rodadas
Área de Efeito: Um alvo
Alcance: 500 km
Os espíritos dos sonhos do Yume-do carregam mensagens ou imagens do Modelador de Almas ao seu receptor capaz de entendê-las. O Modelador de Almas pode aparecer nos sonhos de um alvo e se comunicar com a mente dormente do alvo. Essa comunicação é apenas de uma mão e o alvo não pode responder.

Separar o Espírito

Reino: Yomi
Maestria: 1
Duração: Nível de Escola x 2 rodadas
Área de Efeito: Um alvo
Alcance: 9m
O Modelador de Almas dissipa os espíritos do Yomi ao redor do alvo por um curto período de tempo. O alvo desta magia sente a influência de seus ancestrais se esvair. Uma personagem humana com quaisquer benefícios Ancestrais os perde pela duração da magia. Adicionalmente, o alvo também tem uma penalidade de +5 no NA para todas as rolagens de Perícia, ataque e dano pela duração da magia.

Ninja Goju

Bônus: +1 Agilidade
Honra: 0,0
Perícias: Atletismo, Caça, Kenjutsu, Projéteis Ninja, Venenos, Furtividade (Esgueirar) 2.
Equipamento: Ninja-to, tanto, seis shuriken ou tsubute, 3 ferramentas ninja ou armas à escolha, roupa negra, corda de 15 metros e gancho, kit de viagens, 1 koku.

Técnicas:

Nível 1: A Arte da Distração

Um ninja Goju pode invocar uma rede dificilmente visível de sombras ao redor de seu corpo se fazendo extremamente difícil de acertar. No início de sua ação, você pode usar esta Técnica. Escolha um bônus para seu NA de Acerto, todos os seus Nas são aumentados pela mesma quantidade. O aumento de NA pode ser qualquer quantidade até seu Nível de Escola x 5. O aumento de NA permanece até o início de sua próxima ação no próximo turno.

Nível 2: Lâmina Cruel

Um Goju sabe como tomar vantagem de um oponente mais fraco. Uma vez por rodada, você pode fazer um ataque adicional contra um oponente cego ou que não esteja ciente se você declarar ação de Ataque Total.

Nível 3: Evaporar Sombras

Neste Nível, um Goju pode se desaparecer velozmente da vista mesmo quando observado. Se sua Iniciativa é pelo menos 5 maior que de seu oponente, você pode fazer uma Rolagem Simples de Agilidade contra NA da Percepção do oponente x 5. Se tiver sucesso, você se move sua Água x 1,5m e parece ter desaparecido. Inimigos com Percepção maior que a do oponente enganado não perdem você de vista usando esta Técnica a menos que você faça Aumentos suficientes na rolagem de Agilidade para exceder sua Percepção x 5. Se você está em uma área escura ou tem um nageteppo (bomba de gás) em mãos e jogá-la para cobrir sua escapada, você ganha um +10 para sua rolagem de Agilidade quando usando esta Técnica. O uso desta Técnica conta como sua ação para a rodada.

Nível 4: Espada da Lua

Um Goju incorpora sutileza cruel em cada ação. Você pode adicionar sua Perícia Furtividade aos totais de todas as rolagens de ataque e dano. Você pode adicionar o dobro de sua Perícia Furtividade aos totais de rolagens de dano contra oponentes cegos ou inconscientes.

Nível 5: Trevas Finais

Através de movimentos rápidos, um mestre Goju se torna um borrão de movimento, tomando vantagem em qualquer falha de um oponente. A qualquer momento que um inimigo o ataque e erre, você ganha um ataque armado imediato contra ele. Você não pode usar esta Técnica mais vezes a cada rodada que seu Atributo Agilidade. Se você usar esta Técnica enquanto em Defesa Total, seus Nas são aumentados em 15. Você não pode se mover ou se esconder enquanto usando esta Técnica, mas deve permanecer em um local, girando como um redemoinho.

Monge do Templo de Onnotangu

Bônus: +1 Vácuo
Honra: 0,0
Perícias: Atletismo, Jiujutsu, Conhecimento: Maho, Conhecimento: Terras Sombrias, Meditação, Teologia (Shintao), qualquer Perícia.
Equipamento: Bo ou bengala, hakama espesso e manto, bolsa de manuscritos com passagens do Tao, 2 zeny.

Técnica

Monges desta seita são peritos nos caminhos da enganação e da indução equivocada. Qualquer tentativa com sucesso de discernir seu Nível de Honra indica que você possui Honra 2 a menos que sua Honra seja realmente maior ou que você tenha cometido um ato desonrado na frente daquele indivíduo. Adicionalmente, você rola um dado adicional em qualquer rolagem de Perícia feita sob o luar.

Monge do Templo de Venom

Bônus: +1 Vácuo
Honra: 0,0
Perícias: Atletismo, Jiujutsu, Conhecimento: Maho, Conhecimento: Terras Sombrias, Meditação, Teologia, qualquer Perícia.
Equipamento: Bo ou bengala, hakama espesso e manto, bolsa de manuscritos com passagens do Tao, 2 zeny.

Técnica

Monges estudantes do Templo de Venom ajudam os Chuda em sua pesquisa e têm colhido ambos os benefícios e as desvantagens como resultados. Você ganha um Poder Menor das Terras Sombrias na criação da personagem bem como qualquer um que você poderia receber como resultado de seu Nível de Mácula das Terras Sombrias. Quando avançando em Rank, qualquer Kiho que você ganhe é um Kiho Negro.

Caminhos das Terras Sombrias

Guarda de Elite Daigotsu

Rank da Técnica: 4
Entrada: Legionário Daigotsu 3 ou qualquer Escola Bushi de Clã Maior 3
Saída: Guarda Negra 1

Técnica: Abrace as Trevas

Abraçando a Mácula e o favor do lorde negro, defensores escolhidos de Daigotsu ganham a virtual indestrutibilidade. Você ganha nível de Carapaça igual a seu Nível de Mácula das Terras Sombrias.

Acólito do Sopro do Demônio

Pré-requisitos: Carisma 2, Inteligência 3, Conhecimento: Maho 2, Meditação 2
Rank da Técnica: 2
Entrada: Maho-Tsukai 1 ou Shugenja Chuda 1
Saída: Reentrar na mesma escola no Rank 2

Técnica: Dissociação Elemental

Em vez de enfraquecer sua ligação com o Jigoku, alguns Oradores de Sangue famintos por poder abraçam-no, perdendo rapidamente o favor de seu culto. Através de elaborados rituais, esses indivíduos podem acalmar os kansens e potencializarem suas magias. Você pode gastar mais turnos conjurando que uma magia requeira. Para cada turno adicional que você gaste conjurando a magia a mais do que ela iria requerer, você ganha um Aumento Gratuito para conjurar aquela magia. O número de turnos adicionais que você pode gastar conjurando qualquer magia é limitado pelo seu Rank de Perspicácia.

A Beleza da Morte

Pré-requisitos: Vácuo 4, Mácula das Terras Sombrias 0,4 ou superior, Conhecimento: História 1, Conhecimento: Maho 3, Meditação 2
Rank da Técnica: 3
Entrada: Maho-Tsukai 2 ou Shugenja Chuda 2
Saída: Reentrar na mesma escola no Rank 3

Técnica: Ataque os Ancestrais

É dito que certas células de Oradores de Sangue têm sido capazes de redirecionar a Mácula que adquiriram através de sua ligação ao Yomi amaldiçoando seus ancestrais com o peso de sua magia sangrenta. Uma vez por dia, você pode redirecionar até cinco pontos de Mácula das Terras Sombrias adquiridos por conjurar uma magia maho a seus ancestrais. Você não ganha Mácula se isso reduzir a Mácula gerada por essa magia a 0. Você não pode se beneficiar de Vantagens Ancestrais uma vez que utilize esta Técnica.

Ferreiro Sangrento

Pré-requisitos: Água 3, Conhecimento: Maho 3, Meditação 2
Rank da Técnica: 3
Entrada: Maho-Tsukai 2 ou Shugenja Chuda 2
Saída: Reentrar na mesma escola no Rank 3

Técnica: Forjado em Sangue

Através de técnicas de Oradores de Sangue, certos maho-tsukai podem se distanciar do Jigoku atrasando sua acumulação de Mácula. O NA para qualquer magia maho que você conjure é aumentado em 5. Qualquer Mácula que você adquira por conjurar maho é diminuída em 2 pontos a um mínimo de 0.

Feiticeiro do Culto à Lua Vermelha-Sangue

Pré-requisitos: Conhecimento: Maho 3, Segredo Obscuro (Maho-Tsukai), conhecer pelo menos uma magia maho
Rank da Técnica: 2
Entrada: Qualquer Escola Shugenja Rank 1
Saída: Reentrar na mesma escola no Rank 2

Técnica: Sangria dos Elementos

O Culto à Lua Vermelha-Sangue é uma célula Oradora de Sangue com técnicas maho avançadas. Toda vez que conjurar uma magia maho, você pode fazer uma rolagem de Vontade contra o mesmo NA da magia. Se tiver sucesso, você dispersa toda a Mácula das Terras Sombrias que normalmente adquiriria por essa magia na área ao redor fazendo com que plantas murchem, animais fujam, etc. Você não ganha Mácula por conjurar essa magia.

Manto do Filho do Gongo

Pré-requisitos: Água 4, Batalha 2, Conhecimento: Maho 4, Meditação 2
Rank da Técnica: 3
Entrada: Maho-Tsukai 2 ou Shugenja Chuda 2
Saída: Reentrar na mesma escola no Rank 3

Técnica: Manto do Filho do Gongo

Alguns estudantes da corrupção podem perceber os sutis fluxos e refluxos da energia do Jigoku e fazer uso de seu grande efeito. Você pode esperar após ver o resultado de sua conjuração para declarar Aumentos quando conjurando maho.

Trabalhador da Carne

Pré-requisitos: Agilidade 3, Carisma 3, Anatomia 2, Conhecimento: Maho 2
Rank da Técnica: 3
Entrada: Maho-Tsukai 2 ou Shugenja Chuda 2
Saída: Reentrar na mesma escola no Rank 3

Técnica: Legado de Mohai

Apesar de a maioria dos estudantes de maho serem egocêntricos paranóicos, alguns aprenderam o poder de trabalharem juntos. Você pode conjurar qualquer magia maho como um ritual (o qual normalmente não é permitido) desde que você tenha um shugenja ou maho-tsukai auxiliando-o. Mácula acumulada por conjurar magias dessa maneira é distribuída por entre os participantes. Participantes podem não estar cientes da natureza da magia até o fim, ponto no qual a Mácula é acumulada.

Escolas Avançadas das Terras Sombrias

Bushi Ogro

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Força 6

Perícias: Batalha 3, Defesa 3, Jiujutsu (Atemi) 3, Caça 3, Furtividade 3, qualquer Perícia de Arma 3, qualquer Perícia Baixa ou Bugei 3.

Outros: Apesar de tecnicamente, uma Escola Avançada por construção, personagens ogros podem começar jogando como estudantes desta Escola usando as seguintes informações:

Bônus: Nenhum

Honra: 0,0

Perícias: Batalha, Defesa, Jiujutsu (Atemi), Caça, Furtividade, qualquer Perícia de Arma, qualquer Perícia Baixa ou Bugei.

Equipamento: Farrapos, armadura leve, clava enorme (1k5, Iniciativa -5), qualquer arma.

Técnicas:

Nível 1: Força de Muhomono

Nomeada pelo lendário rei de todos os ogros, essa Técnica ensina um ogro a canalizar todo o seu poder em seus ataques. Você pode reduzir voluntariamente uma rolagem de ataque por qualquer número de dados (apesar de não poder subtrair mais dados que você é permitido a rolar) para adicionar um número igual de dados rolados na rolagem de dano seguinte. Isso é declarando antes de valores de dados maiores de dez serem reduzidos. Essa Técnica pode ser usada apenas uma vez por rodada.

Nível 2: Velocidade de Muhomono

Um guerreiro ogro é uma arma para si mesmo. Quando portando uma arma pesada (no-dachi, bastão ou qualquer grande), você pode voluntariamente aumentar o NA de suas rolagens de ataque em 10 para aplicar essa rolagem em todos os alvos a até 3 metros de você, comparando-a contra cada NA de Acerto individualmente. Esse ataque não discrimina nada acertando aliados como o faz em inimigos. Você deve declarar que esta Técnica é usada antes de fazer a rolagem de ataque. Esta Técnica não pode ser usada com uma tentativa de Agarramento. Esta Técnica pode ser usada apenas uma vez por rodada.

Nível 3: Armadura de Muhomono

O legado de Muhomono é a invencibilidade. Seu índice de Carapaça aumenta para +9.

Outras Escolas

Kenjutsu Kenku

Benefício: +1 Percepção
Honra: 2,5
Perícias: Defesa, Caça, Kenjutsu, Conhecimento: Mitos e Lendas, Meditação, Cerimônia do Chá, qualquer Perícia Bugei.

Equipamento: Katana, wakizashi, qualquer arma, armadura ashigaru, roupas resistentes e sandálias, kit de viagens, 5 zeny.

Especial: Deve ser Ronin Verdadeiro ou de Clã com a vantagem Escola Diferente. Adicionalmente, deve comprar um Sensei de 5 pontos, pois apenas os melhores espadachins kenku passam seus segredos para um bushi humano. Outros requerimentos, como Grande Destino, Sorte, Dom Interior ou talvez todos os três podem ser necessários para chamar a atenção de um mestre da espada kenku.

Técnicas:

Nível 1: Asa do Trovão

O bushi aprendeu a armar a velocidade própria do vento e pode tomar aquele elemento em si mesmo. Se o bushi vencer seu oponente na iniciativa, ele rola um ataque extra para cada 5 pontos de diferença entre seus índices de iniciativa.

Nível 2: Garra do Paraíso

O bushi trancou o poder do raio atacando fortemente nas fraquezas de seu inimigo. A qualquer momento que você inflija mais que 10 Feridas em um único ataque, seu oponente perde um Ponto de Vácuo. Contra oponentes sem Pontos de Vácuo remanescentes (ou nenhum Vácuo de forma alguma), esse bushi pode adicionar seu Anel de Ar ao total de todas as rolagens de dano.

Nível 3: Beijo Relâmpago

O bushi capturou a fúria veloz do relâmpago. Ele pode fazer dois ataques por rodada.

Nível 4: Irritar e Gritar

Na natureza, não há excesso. Cada centelha de energia é direcionada aonde é necessária. Quando o bushi fizer uma rolagem de ataque e exceder o NA de Acerto de seu oponente, metade do excesso é adicionada à sua rolagem de dano. Por exemplo, se o bushi rola um 35 para acertar um oponente cujo NA de Acerto for 25, ele pode adicionar 5 a seu dano total.

Nível 5: A Mesma Brisa

Duas folhas carregadas na mesma brisa raramente golpeiam na mesma direção. Esta é a lição final dos kenku. O bushi pode gastar um Ponto de Vácuo para copiar por uma rodada a Técnica bushi de qualquer outra personagem a até 6 metros. Esta técnica não concede ao bushi consciência especial das habilidades de seus oponentes. Se o bushi não viu a Técnica, ele não pode copiá-la.

Verdadeiros kenku não precisam gastar Vácuo para o uso desta técnica e podem usá-la mesmo se seu oponente não usou ainda suas técnicas.

Metamorfo

Benefício: +1 Vontade
Honra: 2,5
Perícias: Caça, Conhecimento: Mitos e Lendas, quaisquer cinco perícias.
Equipamento: Kimono, kit de Viagens, uma arma, 1 koku.

Técnicas:

Esta escola não tem técnicas verdadeiras. Em vez disso, para cada rank novo, a personagem ganha dez pontos espirituais extras para gastar em novas habilidades. Adicionalmente, qualquer personagem com ao menos um rank nesta escola pode ganhar mais pontos espirituais ao gasto de pontos de personagem. Para cada dois pontos de personagem ou quatro de experiência gastos, um metamorfo ganha um ponto espiritual.

Algumas das seguintes habilidades garantem acesso a magias. Nenhum pergaminho é necessário para conjurar essas magias (e o metamorfo não ganha aumento gratuito caso tenha o pergaminho em mãos). A magia é conjurada como se fosse um shugenja de Nível de Escola igual ao rank de metamorfo, usando o anel apropriado do metamorfo.

Andada Espiritual

(Maestria 4; 2 Pontos)

Você atravessa grandes distâncias no mundo mortal por viajar rapidamente através das fronteiras entre os Reinos Espirituais. Você pode se transportar para qualquer lugar em Rokugan que já tenha estado

concentrando-se por uma rodada completa. Você toma 5k5 Feridas quando o faz. Você não pode transportar-se para uma área em que haja uma passagem para algum Reino a não ser que seja seu Reino nativo.

Armadura Paradisíaca

(Maestria 3; 10 Pontos, 5 para Ryu ou Fushicho)

Sua forma física é fortificada pela energia mágica primordial dos Paraísos Celestiais. Você ganha uma Carapaça igual ao dobro de seu Rank de Perspicácia (máximo 8). Armas de cristal ignoram esse índice de Carapaça.

Cura Extraordinária

(Maestria 1; 4 Pontos)

Você se recupera muito rapidamente. Você recupera Terra em Feridas a cada hora.

Espírito Grupal

(Maestria 1; 5 pontos, 3 para Inu)

Você é particularmente adepto em se amigar com animais. Você pode conjurar Coração da Natureza e Toque da Natureza uma vez ao dia. A última magia só pode ser conjurada em caninos.

Espírito Irmão

(Maestria 4; 5 Pontos)

Você tem uma forte proximidade com os kami, e outros espíritos avessos a feri-lo. Qualquer magia (mesmo maho) que lhe alveje tem seu NA acrescido em seu Rank de Perspicácia x 5 a menos que conscientemente você negue isto.

Espírito Versátil

(Maestria 5; 5 Pontos)

Você tem habilidades adicionais. Você ganha 5 Pontos de Personagem adicionais os quais podem ser usados apenas para comprar Vantagens.

Falsa Visão

(Maestria 2; 6 Pontos)

Você pode criar simples, mas duráveis, ilusões. Você pode conjurar Névoa de Ilusão uma vez por hora como um shugenja de Nível de Escola igual a seu rank de metamorfo. A duração da magia é ilimitada enquanto não for desacreditada ou voluntariamente cancelada por você. Toda vez que usar esta habilidade a ilusão anterior desaparece.

Falsas Sombras

(Maestria 1; 5 Pontos)

Você é perito em dilatar ilusões. Você pode conjurar Névoa de Ilusão uma vez ao dia. Você pode inclusive gerar sons ilusórios para acompanhar suas ilusões, uma vez ao dia, com a mesma área de Névoa de Ilusões. Esse som não pode ser ouvido fora da área.

Falso Amigo

(Maestria 3; 7 Pontos, 5 para Tsuru)

Você é perito em manipular magicamente os outros. Obtendo sucesso em uma rolagem disputada de Vontade contra um indivíduo, você ganha a confiança e respeito daquele indivíduo. O alvo o considera um aliado confiável. Você pode ter apenas um Falso Amigo de cada vez, e deve renovar a conexão diariamente com mais uma rolagem disputada de Vontade ou ela cairá. Se você realizar algum ato que o prove não confiável ou falhar em manter a conexão a magia é quebrada e o alvo automaticamente entende que foi manipulado. Uma vez que essa habilidade foi usada com sucesso, você não pode mais usá-la no mesmo alvo por um mês depois do efeito ser quebrado.

Falso Eu

(Maestria 3; 7 Pontos)

Você pode assumir a uma forma sombria, quase transparente efetivamente tornando-o invisível. Você pode se tornar efetivamente invisível três vezes ao dia. Você se torna imediatamente visível se tocar qualquer objeto sólido que não o chão, ou se exposto à luz brilhante. Leva-se uma rodada completa para assumir a invisibilidade, durante este tempo você não pode fazer nada mais que se concentrar (NA de Acerto = 5 + Armadura). Essa habilidade permanece por uma hora antes de você se tornar visível novamente.

Fogo Espiritual

(Maestria 2; 5 Pontos, apenas Ryu e Fushicho)

Você pode consumir sua própria essência para destruir inimigos com o poder dos Paraísos Celestiais. Você pode atirar um raio de pura energia no alcance de 9 metros. Esse raio não causa dano em alvos inanimados, mas afeta espíritos, humanos e animais. O raio causa XkX feridas onde X é seu Fogo. Cada uso deste poder causa um número de Feridas igual a três vezes seu Fogo.

Forma Animal Aprimorada

(Maestria 2; 2 Pontos, 1 para Kitsune e Tanuki)

Você pode assumir uma forma animal alternativa que é obviamente não-natural, mas possui poderes maiores. Se você possui esta habilidade, essa forma (no lugar da normal) é considerada sendo sua forma natural. Quando nesta forma, você pode falar, manipular objetos e usar quaisquer magias ou habilidades sobrenaturais que possua. Você pode adicionar metade de seus atributos físicos (arredondados para baixo) para sua forma animal no lugar de um terço. A lista seguinte descreve a Forma Animal Aprimorada para cada raça descrita neste livro:

Fushicho: Aparenta o mesmo da forma natural

Inu: Um enorme cão com pêlo de coloração incomum (prateado, dourado, etc.)

Kitsune: Uma raposa de nove caudas com pêlos prateados, negros ou brancos.

Ryu: Aparenta o mesmo da forma natural

Saru: Um macaco com pele dourada ou de bronze metálico

Tanuki: Um texugo de tamanho humano de pêlos bastante espessos.

Tsuru: Um elegante humano com bico afiado e penas brancas

Usagi: Um pequeno humano com a cabeça de coelho

Humanidade

(Maestria 3; 8 Pontos, 5 para Kitsune)

Uma vez por dia, ao amanhecer, você pode escolher se tornar temporariamente humano. Você permanece humano até o próximo amanhecer e não pode deixar a forma humana até então. Se usar esta habilidade continuamente por um ano e um dia, você se torna permanentemente humano. Enquanto usar esta habilidade, você não precisa obedecer a Tabus e não é afetado por magias que afetem apenas espíritos. Você perde todas as suas habilidades metamórficas e raciais que não sejam bônus de atributos.

Invulnerabilidade

(Maestria 5; 15 Pontos, 10 para Ryu e Fushicho)

Você é imune a armas normais. Magia, cristal e jade não re-rolam 10s de dano contra você.

Maldição do Caçador

(Maestria 1; 5 Pontos)

Você é hábil em enganar e iludir outros na selva. Você não deixa absolutamente nenhuma pegada ou traçado de nenhuma espécie. Aqueles que o rastreiem através de uma meio florestal são atrasados em metade de sua velocidade como se os pequenos arbustos intencionalmente barrassem sua passagem. Uma vez ao dia, você pode criar pálidas luzes cintilantes que se movem em sua linha de visão e permanecem por um minuto; isso usualmente serve como distração para enviar caçadores para um falso rumo.

Metamorfose: Espírito

(Maestria 5)

Você agora tem uma grande forma espiritual, essa habilidade pode ser aprendida várias vezes aprendendo uma forma diferente a cada vez. Você pode selecionar um oni, gaki, grande espírito, ou outra criatura descrita no Livro Básico, no Livro das Terras Sombrias, no Caminho das Terras Sombrias ou neste livro. A criatura selecionada não pode possuir mais de dois Anéis maiores que os seus dois maiores Anéis. Enquanto nesta forma as habilidades naturais (e fraquezas) da nova forma são disponíveis a você. Se você falhar na tentativa de se transformar nesta forma, você perde o controle de seu corpo e age como uma criatura típica daquele tipo por um dia inteiro. Você pode manter esta forma por quatro horas por Rank.

Metamorfose: Imitação

(Maestria 4; 4 Pontos)

Você pode metamorfosear-se em uma pessoa específica. Sua voz, jeito, e aparência são todas exatamente as mesmas da pessoa imitada; apenas conhecimentos aprendidos podem diferenciar real de farsa. Você agora pode usar seu poder metamórfico para imitar uma pessoa específica. Você deve carregar consigo durante todo o tempo uma parte da pessoa (um pedaço de cabelo ou sangue servem) ou um objeto importante da mesma. Enquanto nesta forma, você é indistinguível do original.

Metamorfose: Objeto

(Maestria 3, Tanuki podem aprender esta habilidade como se ela fosse de Maestria 1 pelo gasto de 5 pontos espirituais extras; 5 Pontos)

Você pode assumir a forma de objetos não-viventes. Isso é uma habilidade metamórfica, e segue as limitações normais para os múltiplos usos de metamorfose diários. Habilidades de metamorfose podem ser usadas normalmente nesta forma. (Por exemplo, um metamorfo com este poder e Toque de Cristal pode se tornar uma espada e ser usado para ferir um oni invulnerável, ou pode usar Vôo para usar a si mesmo.) Você pode assumir a forma de objetos inanimados de seu próprio tamanho ou menor. Enquanto nesta forma, você tem todos os atributos do objeto. Se você é uma arma, você pode ser usado para causar dano. Se você é uma armadura, você pode ser usado para proteção (apesar de que você toma dano quando seu usuário o faz). Você pode ver, ouvir, e sentir enquanto nesta forma, mas não pode se mover ou falar. Você mantém esta forma por quatro horas por Rank.

Nome Falso

(Maestria 1; 4 Pontos)

Você cultivou anos como uma identidade humana (ou conciliável, Naga, Nezumi). Talvez você tenha substituído um samurai morto no calor da batalha; talvez você tenha substituído uma criança recém-nascida em seu nascimento. Em qualquer caso, após anos, você criou uma identidade como samurai de um dos Clãs Maiores, e agora pode funcionar na sociedade Rokugani.

Esta habilidade pode ser selecionada apenas na criação do personagem a menos que o MJ sinta que você já passou por provações o suficiente para criar um nome falso por si mesmo.

Com esta vantagem, você pode ganhar Glória normalmente (começa com Glória 1,0), e pode ter outras Vantagens e Desvantagens que dependam de um lugar na sociedade Rokugani. Você pode entrar em uma das escolas de seu clã e pode atender a Escola Metamorfa mais tarde usando as regras normais para Escolas Múltiplas. Você tem amigos humanos e "parentes" que acreditam que você seja quem diz ser.

Olhos da Noite

(Maestria 1; 2 Pontos)

Você pode ver na escuridão total e rola um dado extra em todos os testes de Percepção envolvendo visão.

Pacto com a Lua

(Maestria 4; 2 Pontos)

Você promete carregar uma responsabilidade especial. Se você fizer uma promessa sob o luar, você rola e mantém três dados extras em todas as atividades que diretamente contribuam para completar sua promessa. Você toma quatro Feridas a cada dia ao amanhecer que não podem ser recuperadas ou curadas até que a promessa seja cumprida. Você pode ter apenas uma promessa deste tipo em efeito a qualquer momento.

Pincel do Tengoku

(Maestria 2; 15 Pontos, 10 para Ryu e Fushicho)

Você aprendeu a desenhar sobre uma pequena escala de poder dos Paraísos Celestiais, envolvendo seu espírito contra dano. Quaisquer rolagens de dano contra você subtraem 1 de cada dado, a um mínimo de 1. (10s são re-rolados antes de esse efeito ocorrer.) Cristal ou armas mágicas ignoram esse efeito.

Possessão

(Maestria 3; 7 Pontos)

Uma vez ao dia, você pode assumir uma forma incorpórea e possuir uma criatura vivente. Possessão requer uma rodada completa e uma rolagem disputada de Vontade. Se obtiver sucesso, você imediatamente adentra no indivíduo possesso. Você tem controle completo do novo corpo, mas não tem acesso a memórias, técnicas, feitiços, ou habilidades aprendidas. Se o corpo morrer enquanto você estiver nele, você morre também a menos que faça imediatamente uma rolagem de Vontade contra NA 25 para escapar. Possessão pode ser mantida por um número de horas igual a sua Vontade.

Reencarnação

(Maestria 5; 8 Pontos, 2 para Fushicho)

Um metamorfo com este poder tem um pacto poderoso com o Reino mortal, pode forçar a se mesmo a voltar a viver mesmo após a morte. Se você morrer, você será renascido na próxima lua cheia no mesmo local que entrou no mundo mortal. Seu Anel de Vácuo e todos os seus Atributos são permanentemente reduzidos em 1. Se você não tiver mais insight para seu Rank atual, você perde aquele Rank e todos os poderes associados a ele. (Se você perder esse poder, você ainda renasce.) Se um de seus Anéis é reduzido a zero, você permanece morto.

Senso Espiritual

(Maestria 2; 3 Pontos)

Você é imediatamente alertado quando outro espírito está interagindo no Reino Mortal nas proximidades. Você pode sentir qualquer criatura que não esteja em seu reino nativo ou tenha qualquer rank de controle de outros reinos. O alcance desta habilidade é igual a Ar x 30m. Normalmente, esta habilidade apenas indica o número de criaturas e de quais reinos elas vêm. No entanto, concentrando-se por três rodadas e fazendo uma rolagem de vácuo contra um NA 25, você pode detalhar apontar exatamente quais criaturas específicas são de quais Reinos. (Oráculos, Dragões Elementais, Lordes Oni, Fortunas e Pekkle no Oni automaticamente sentem este poder e podem escolher fazer de se mesmos imunes.)

Tom Animal

(Maestria 2; 4 Pontos)

Você pode falar com todos os animais em sua própria linguagem.

Tom Fantasma

(Maestria 1; 4 Pontos)

Você pode conversar com todos os espíritos, incluindo espíritos animais, gaki e oni incapazes de se comunicar significantemente. Falar com um gaki sempre pode ser útil para achar o caminho para ajudar os espíritos em achar seu caminho para a redenção, mas o mais monstruoso oni raramente tem alguma coisa útil a dizer. Você pode falar com qualquer criatura que venha dos reinos espirituais.

Tom dos Kami

(Maestria 2; 2 Pontos)

Você pode falar com os espíritos elementais. Você pode conjurar Comunicar um número de vezes ao dia igual a seu Anel de Vácuo como se você fosse um shugenja de Nível de Escola igual ao seu Rank de Perspicácia.

Tom Prateado

(Maestria 1; 3 Pontos, 2 para Tsuru)

Você é perito em modelar a verdade. Role três dados extras em todas as rolagens de Sinceridade, Corte e Etiqueta na qual você tenta convencer ou enganar alguém.

Toque Cristalino

(Maestria 2; 7 Pontos)

Você dominou a pureza dos materiais universais – cristal e jade. Qualquer ataque desarmado que você faça causa dano normal às criaturas que só podem ser acertadas por jade, cristal ou magia.

Uivo Mortal

(Maestria 1; 2 Pontos)

Uma vez por combate, você pode fazer um terrível uivo, berro ou grito de guerra. Esta habilidade gera um Medo igual a seu maior anel contra todos os oponentes que puderem ouvi-lo.

Velocidade Não-Natural

(Maestria 1, Maldição do Caçador; 4 Pontos, 2 para Usagi)

Você é extraordinariamente veloz. Não apenas você pode se mover o dobro de sua velocidade normal em todas as suas formas como também seu NA de Acerto quando tomando a ação de Defesa Total aumenta em 5.

Visão Espiritual

(Maestria 1; 5 Pontos)

Você pode ver gaki, oni, shiryo, e outros espíritos sempre que ficarem invisíveis. Você ganha dois Aumentos Gratuitos em todas as tentativas de abrir caminho ou resistir a ilusões mágicas.

Vôo

(Maestria 2; 5 Pontos)

A gravidade não pode restringir você. Você pode pairar e voar a sua velocidade normal de caminhada em qualquer forma. Você sofre uma Ferida a cada minuto que permaneça no alto.

Metamorfos

À escolha do Mestre, a variedade dos espíritos metamorfos pode ser disponibilizada para personagens de jogadores. Muitos são espíritos animais do Chikushudo, também conhecidos como hengeyokai, mas uma pequena parte vem do Sakkaku ou mesmo do Tengoku. Metamorfos tendem a ser jovens espíritos, curiosos sobre o Ningen-do e ávido para explorar a estranheza da sociedade humana. Metamorfos mais velhos existem, mas muitas destas criaturas satisfizeram sua curiosidade e retornaram para seus reinos nativos muito tempo atrás.

Todos os personagens jogadores metamorfos têm certas características. Apesar de certas habilidades serem comuns a todos os metamorfos, há uma quantidade considerável de variedade entre as várias raças metamorfas. Para representar isto, é permitido aos jogadores personalizar seus personagens com uma graduação, usando um mecanismo referido como Pontos Espirituais. Custos de Pontos Espirituais são os mesmos independente de qual sistema de jogo é usado, apesar de que os benefícios destes pontos variam. O número de Pontos Espirituais com os quais uma personagem começa depende de sua raça. Pontos espirituais não precisam ser gastos todos de uma vez, mas podem ser guardados para comprar habilidades mais caras mais tarde.

Todos os metamorfos dão as seguintes habilidades de base. Tipos individuais de metamorfos têm habilidades adicionais:

Personagens jogadores metamorfos seguem as regras normais para criar personagens. Metamorfos não podem entrar nas escolas de Clãs (apesar de a habilidade Nome Falso poder negar isto).

No lugar de entrar em uma escola, um metamorfo é focado em suas habilidades naturais. Em vez de ganhar técnicas de Rank, o metamorfo ganha ranks na "Escola Metamorfa". (Não há escola realmente; esses ranks representam estudo privado, meditação, e alinhamento do espírito com seu Reino nativo.)

Metamorfos começam com Glória zero, e não podem ganhar nenhuma Glória.

Metamorfos ganham um Aumento Gratuito para resistir a quaisquer magias que tentem controlar ou influenciar suas mentes, exceto para aquelas conjuradas por outros espíritos.

Metamorfos podem detectar quaisquer passagens para seu Reino natal a até uma milha.

Metamorfos não têm a maestria do Vácuo que os humanos possuem. Eles não podem gastar Pontos de Vácuo ou aprender técnicas que requerem gasto de Vácuo. Eles fazem, apesar disto, uso de seu Anel do Vácuo para determinar o número de Aumentos que podem fazer e para usar certas perícias, então eles podem aumentar seu Anel do Vácuo com gasto de Pontos de Experiência normais.

Metamorfos não podem adquirir as seguintes Vantagens ou Desvantagens a menos que também adquiram um Nome Falso: Chantagem, Ouvidos do Imperador, Favores, Riqueza, Cônjuge Imperial, Espada Kaiu, Lâmina Kakita, Patrono, Posição Social, Má Reputação, Ovelha Negra, Seguidor da Morte, Desonrado, Desvantagem Social; ou quaisquer outras Vantagens ou Desvantagens que contem com a participação em uma família ou clã.

Metamorfos jamais podem adquirir as seguintes vantagens ou desvantagens em nenhuma circunstância: Sangue de Osano-Wo, Abandonado, Esquecido, Caçado, Momoku, Nêmesis, Ancestrais, ou quaisquer outras Vantagens ou Desvantagens que envolvam ancestrais de sangue ou uso de Pontos de Vácuo

Todos os personagens jogadores metamorfos têm uma forma humana, e podem trocar entre sua forma natural e a humana à vontade. Transformação (para a forma humana ou pelo uso de uma habilidade de transformação) requer uma rodada completa, durante este tempo, o metamorfo não pode nem se mover nem se defender. (O NA de Acerto durante este tempo é 5 + armadura.) Uma vez por dia, a personagem pode se transformar sem dificuldade, mas, nas seguintes, ela deve fazer uma rolagem de Terra contra um NA de 5 + 10 para cada transformação feita desde o nascer do sol. Se falhar, ele permanece na sua forma corrente e pode tentar novamente depois. O metamorfo que falhar três vezes não pode se transformar até o nascer do sol. Transformações involuntárias resultantes de Tabus sempre ocorrem sem falhas, mas também contam no número de vezes ao dia que a personagem pode se transformar naquele dia.

Quando na forma animal, os atributos físicos do metamorfo são iguais àqueles das criaturas normais daquela variedade somado a um terço de seus atributos originais (arredondado para baixo). Ele possui todas as formas de ataque e habilidades naturais da criatura.

Um metamorfo tem uma reserva inicial de Pontos Espirituais, dependendo de sua raça. Esses pontos podem ser gastos para comprar poderes. Como magias,

Poderes Espirituais tem Níveis de Maestria. Um metamorfo não pode escolher um Poder Espiritual com Maestria maior que seu Nível de Escola Metamorfa.

Tabus são Desvantagens especiais que podem ser pegam apenas por metamorfos. Todos os metamorfos (tendo ou não Ranks na Escola Metamorfa), devem ter ao menos 5 pontos de Tabus. O metamorfo não ganha nenhum Ponto de Personagem extra por esses Tabus e eles não contam ao máximo de 10 pontos de Desvantagem que uma personagem seleciona. Tabus em excesso de 5 pontos podem ser pegos e contam Desvantagens normalmente.

Toda vez que o metamorfo sobe de Rank, ele deve escolher cinco pontos adicionais de Tabus. Metamorfos ganham Ranks de Perspicácia normalmente. Apesar de, por eles raramente aumentarem seu Anel de Vácuo, normalmente terem menor Perspicácia que um personagem jogador Humano ou Naga.

Um metamorfo em uma forma humana tem uma aparência específica. Apesar de poderem escolher aparentarem mais jovens ou mais velhos quando se transformarem, esta forma é sempre da mesma pessoa. Eles não podem imitar outros indivíduos específicos sem outros poderes metamorfos.

Se o grupo visitar outros Reinos, as regras deste capítulo podem ser usadas para criar os nativos dos Reinos Espirituais. Metamorfos que nunca visitaram o Ningen-do podem aumentar seu nível sem adotarem Tabus e não têm a necessidade de assumir a forma humana. Metamorfos sem uma forma humana tem adicionais dois Pontos Espirituais para gastar em outras habilidades

No espaço infinito dos Reinos Espirituais, existem incontáveis variedades de metamorfos. Se um animal anda na terra, há um hengeyokai que pode se transformar nele. Alguns metamorfos são mais bizarros, tomando as formas de criaturas que existem apenas em lendas. Os seguintes são apenas exemplos. Note que enquanto alguns metamorfos assemelham-se aos símbolos dos Clãs Maiores ou Menores, isto não necessariamente dá aos metamorfos algum tipo de afiliação com aquele clã. Apenas os kitsune regularmente se associam ao clã que sustenta seu nome.

Fushicho (Fênix)

Metamorfos Fênix são primos do houou, os majestosos pássaros flamejantes dos Paraísos Celestiais. Eles não são tão instáveis e travessos quanto a maioria dos metamorfos, e nunca descem do Tengoku sem um propósito sério. Nobres e bravos, as fênix são grandes guerreiros. Em sua forma natural, eles são pássaros majestosos com três metros e meio de asas abertas e plumagem da cor do fogo. Nos Paraísos Celestiais, fênix nunca podem morrer verdadeiramente. Infelizmente, essa habilidade não se estende para outros Reinos. Como resultado, sua coragem pode frequentemente levá-los a problemas.

Fushicho não fraquejam em se sacrificarem por aquilo que acreditam ser uma causa nobre, e muitas vezes abrem mão de suas vidas imprudentemente a menos que mentes mais calmas prevaleçam.

Pontos Espirituais Iniciais: 0

Reino Natal: Tengoku

Benefício: +1 Reflexos

Bico Flamejante: Você pode adicionar seu Fogo em dados para uma rolagem de dano, mas você toma dano igual à metade do dano total. Esse dano não pode ser negado de forma alguma, mas pode ser curado.

Rejuvenescimento: Se você morrer enquanto no Reino do Tengoku, você é restaurado totalmente no amanhecer do dia seguinte.

Nível de Honra: +1

Forma Natural: Sua forma natural é um majestoso pássaro flamejante (use as estatísticas do falcão na página 110 do Livro Básico). Você pode queimar objetos inflamáveis tocando-os nesta forma.

Inu (Cachorro)

Extremamente brincalhões e ávidos para agradar, o cachorro sempre procura aceitação. Uma vez que um mortal tenha se provado, o inu o seguirá obedientemente. Muitos cães jamais assumem a forma humana, mas servem um camponês ou samurai lealmente na aparência de um animal de estimação comum. Eles são leais a uma causa, e protegerão um amigo digno mesmo ao custo de suas próprias vidas.

Pontos Espirituais Iniciais: 3

Reino Natal: Chikushudo

Benefício: +1 Vigor

Rastrear pelo Cheiro: Você ganha um bônus de +10 para todas as rolagens de caça quando rastrear pelo cheiro pode ser útil, +20 em sua forma natural.

Senso Espiritual: Cães ganham esta habilidade de metamorfo gratuitamente.

Forma Natural: A forma natural do inu é um grande e bem constituído cachorro (veja Livro Básico, página 229, para estatísticas).

Outros: Você pode adicionar sua honra em dados para todas as rolagens de Percepção e todas as rolagens de perícias relacionadas com Percepção.

Kitsune (Raposa)

O kitsune é um grupo estranho, mais intrigante aos mortais que qualquer outro tipo de metamorfo. Alguns kitsune vêem a si mesmos como protetores e guardiões da humanidade, adotando um mortal que tem os tratado bem e protegendo-o à distância. Algumas vezes, um kitsune curioso toma a forma mortal e vive entre os humanos como um deles, usualmente como uma bela mulher. Esse tipo de kitsune abraça o bushido e desenvolve extraordinariamente altos ranks de Honra. Os kitsune são os protetores das florestas e a Kitsune Mori é o maior de seus bosques sagrados.

Pontos Espirituais Iniciais: 6

Reino Natal: Chikushudo

Benefício: +1 Carisma

Forma Natural: A forma natural do kitsune é uma raposa (veja Livro Básico, página 230, para estatísticas).

Outros: Kitsune ganham um Aumento gratuito em todas as rolagens de Vontade. Kitsune ganham um Aumento Gratuito em todas as rolagens de Furtividade e Caça, dois se estiver em uma área selvagem. Um kitsune pode ganhar um Aumento gratuito nestas rolagens gastando um ponto espiritual.

Koumori (Morcego)

Os koumori são as crianças da noite, e assumem a forma do morcego, uma criatura bem prognosticada em Rokugan. Os koumori são extremamente reclusos e avessos a revelar sua existência a estrangeiros. De fato, muito poucas pessoas que não os estudiosos dos Reinos Espirituais sabem da existência dessas criaturas. Quando em Rokugan, os koumori tipicamente tomam uma função mais ativa nos eventos do reino Mortal, para que partilhem da mesma natureza protetora aos humanos como seus irmãos bestas, quem os protegem de insetos danosos.

Pontos Espirituais Iniciais: 3
Reino Natal: Chikushudo
Benefício: +1 Percepção
Outros: Koumori ganham dois aumentos gratuitos em todas as rolagens de Furtividade e Caça, três se durante a noite ou em escuridão profunda.
Olhos da Noite: Koumori ganham esse poder espiritual gratuitamente.
Vantagens: Koumori ganham um nível da vantagem Sorte gratuitamente.
Forma Natural: A forma natural do koumori é um morcego particularmente grande (todos os Anéis 1, Percepção e Reflexos 4, Mordida: 3k2, Dano da mordida: 2k2).

Ryu (Dragão)

Os então chamados metamorfos dragões são, na verdade, extensões dos dragões elementais. De tempos em tempos os dragões separam uma peça de seu próprio intelecto e a mandam ao mundo mortal em busca de sabedoria. Eles normalmente servem como assistentes para os oráculos. Estes metamorfos têm um grande desejo por conhecimento, mas sua sabedoria arcana os faz falar de forma oculta, sempre tornando suas palavras incompreensíveis aos meros mortais. Os dragões usualmente não percebem quando isso acontece, como é uma parte integrante de sua natureza, e pode arruinar seu disfarce para aqueles que conhecem os sinais. Em sua forma natural, um ryu aparenta uma serpente sem asas do tamanho de um cavalo, flutuando no ar.

Pontos Espirituais Iniciais: 2
Reino Natal: Tengoku
Benefício: +1 Percepção
Espírito Forte: Ryu são naturalmente atados a seus patronos dragões, e são difíceis de corromper. Eles ganham três aumentos gratuitos em quaisquer rolagens para resistir aos efeitos de controle de outros reinos espirituais (incluindo resistir à mácula). A qualquer momento que seja obrigado a pegar tabus, ele toma dois pontos a menos de tabus.
Nível de Honra: +1
Forma Natural: A forma natural do ryu é dragão serpentino que paira no ar (ver Livro Básico, página 230). Diferentemente de uma cobra normal, o ryu pode voar a velocidade normal. Por dois pontos espirituais, a velocidade de vôo é permanentemente dobrada. O ryu pode falar e usar todas as suas habilidades nesta forma.

Saru (Macaco)

Os saru já foram uma vez espíritos animais, mas no final das contas cresceram chateados com seus irmãos e mudaram-se para o Reino da Enganação. Os saru são travessos incorrigíveis. Frequentemente suas travessuras servem apenas para diverti-los, e podem causar grande dano a outros. Alguns saru aprendem a conter seus caminhos destrutivos (usualmente após ser capturado em sua própria armadilha imprudentemente) e se tornar companheiro de grandes heróis. Heróicos saru gostam de usar sua inteligência extraordinária para ajudar os outros e frustrar as travessuras assassinas dos outros espíritos.

Metamorfos macacos estão satisfeitos pelo fato de que um clã menor adotou seu espírito como um símbolo. Um punhado de saru tem secretamente se infiltrado no clã com uma curiosidade amigável.

Pontos Espirituais Iniciais: 3
Reino Natal: Sakkaku
Benefício: +1 Reflexos
Outros: Saru ganham um aumento gratuito em todos os testes de Sinceridade e Atletismo.
Trapaceiro: Um saru pode aprender qualquer habilidade metamorfa iniciada com a palavra "Falso/Falsa/Falsas" em seu título como se ela fosse de um Nível abaixo. Todas estas habilidades custam um ponto espiritual a menos.
Forma Natural: A forma natural do saru é um pequeno macaco com polegares opositores. Reduza a Força e o Vigor em 2 quando nesta forma, mas aumente os Reflexos e a Agilidade em 1.

Tanuki (Texugo)

Esses metamorfos tendem a ser alegres e amigáveis apesar de também serem cabeças-quente. Texugos não fazem nada pela metade – eles aplicam brincadeiras maliciosas àqueles que os destratam e mudam sua rota para recompensar aqueles que os tratam com bondade. Metamorfos texugos são amigos leais e terríveis inimigos. Eles têm o hábito de adotar formas de objetos inanimados e se esconder em algum lugar que eles achem que alguém interessante os ache.

Pontos Espirituais Iniciais: 2
Reino Natal: Chikushudo
Benefício: +1 Vigor
Outros: Tanuki ganham um Aumento Gratuito em todas as rolagens de Terra, eles também ganham um

aumento gratuito em todas as rolagens de atletismo, furtividade e intimidação.

Metamorfo Talentoso: Um tanuki adiciona apenas 5, em vez de 10, para seu NA toda vez que muda de forma múltiplas vezes ao dia.

Forma Natural: A forma natural do tanuki é um texugo. (ver Livro Básico, página 231, para detalhes.)

Tsuru (Garça)

Rápidas em graciosas, nenhuma outra é mais impressionada e cativada pela beleza da garça que ela mesma. Alguns crêem que os tsuru são parentes distantes dos kenku apesar de ambas as raças veementemente negar isto. Esses metamorfos adoram se associar com outros tão bonitos quanto eles, mas em uma longa caminhada eles são amigos instáveis (eles podem não honrar competições). Tsuru tendem a fazer julgamentos bruscos baseados somente em aparências, mas são geralmente de bom coração. Um tsuru que possa sobrepujar sua própria vaidade e orgulho pode se tornar um grande herói.

Pontos Espirituais Iniciais: 3

Reino Natal: Chikushudo

Benefício: +1 Carisma

Outros: Tsuru calculam seu NA como se seus reflexos fossem um a mais.

Forma Natural: A forma natural do tsuru é uma garça. (Use as estatísticas da águia, ver Livro Básico, página 229, para detalhes.)

Técnicas da Garça: Um tsuru pode aprender as técnicas da escola de bushi Kakita mesmo que não tenha nenhuma conexão com o clã da garça.

Usagi (Lebre)

Os usagi são inacreditavelmente sortudos, mas sua sorte funciona de ambos os modos. Enquanto usagi trazem grande sorte a si mesmos e a outros, eles também são atrativos de problemas. Por sorte, esses metamorfos são muito adaptados em fazer o melhor de uma situação ruim. O primeiro instinto de uma lebre é escapar, mas quando a hora de ficar e lutar chega, eles são oponentes tenazes.

Pontos Espirituais Iniciais: 4

Reino Natal: Chikushudo

Benefício: +1 Agilidade

Outros: Usagi ganham um Aumento Gratuito em todas as rolagens de agilidade ou reflexos que envolvam evitar o perigo.

Boa Sorte: Usagi ganham um nível da vantagem sorte. Para cada ponto espiritual gasto, um nível adicional de sorte pode ser obtido. Um usagi pode ter um número máximo de nível em sorte igual ao triplo de seu rank.

Forma Natural: A forma natural do usagi é um coelho. (use as estatísticas de jogo pequenas no Livro Básico, página 229.).

Tabus

Como todos os visitantes dos Reinos distintos, metamorfos são vulneráveis à natureza ciumenta do Ningen-do. No espaço infinito dos reinos espirituais, existem incontáveis variedades de metamorfos. Apesar de estas criaturas poderem ser bastante fascinadas pelo mundo mortal, poucas desejam se tornar residentes permanentes lá. (Tal chance sempre resulta em se tornarem verdadeiramente mortais ou perderem seus poderes, um fato que a maioria dos metamorfos teme.)

Espíritos metamorfos podem evitar Mortalidade, o Controle do Ningen-do (veja Capítulo 10 do Livro Fortunas e Ventos), impondo tabus sobre si mesmos. Forçando regras rígidas sobre seus próprios comportamentos, um metamorfo defende-se com a essência espiritual de seu Reino natal prevenindo o que previne de se tornarem seduzidos pelo Reino mortal. Infelizmente, esses tabus se aplicam apenas ao Controle do Ningen-do. Mesmo o mais poderoso tabu não pode negar a natureza ciumenta de reinos mais sinistros como o Jigoku e o Toshigoku.

Quanto mais antigo e poderoso um metamorfo se torna, mais atrativa o alvo é à natureza ciumenta do Ningen-do. Para um poderoso metamorfo permanecer no Reino Mortal, ele deve impor mais e mais tabus sobre si mesmo. Eventualmente, muitos metamorfos voluntariamente retornam para seus próprios Reinos no lugar de colocar tais restrições sobre seus comportamentos.

Tabus são permanentes, promessas obrigatórias. Uma vez no lugar, um tabu jamais pode ser removido, mesmo se o metamorfo nunca visitar o Reino dos Mortais novamente. Apenas estando isolado em seu reino nativo por vários séculos possibilita a um metamorfo remover um tabu (um processo através da finalização de muitas campanhas).

As regras para tabus neste livro substituem aquelas apresentadas no Livro Caminho dos Clãs Menores.

Quebrar uma promessa celestial carrega grande risco. Um metamorfo que viole seu tabu se torna temporariamente vulnerável à natureza controladora do Reino Mortal, e pode até se achar despido de seus poderes, totalmente ou permanentemente humano. Os sobreviventes da raça kitsu original, à beira da extinção, voluntariamente se sujeitaram a esse processo para se tornarem os fundadores da família Kitsu.

Toda vez que um metamorfo quebrar um tabu, ele perde por um dia o acesso a qualquer habilidade ganhada por ser um metamorfo. Isso inclui metamorfose, resultando à personagem a reversão à sua forma natural e o permanecer nesta. Adicionalmente, se o metamorfo está no Ningen-do neste momento, ele deve fazer uma rolagem de Vontade (NA 10 + 5 vezes o Rank de Perspicácia do metamorfo + 5 para cada tabu quebrado nas últimas 24 horas) ou imediatamente acumular um Rank de Controle do Ningen-do.

Tabus de 1 Ponto

- Você não pode cruzar água corrente.
- Você não pode beber álcool.
- Você não pode comer carne de nenhum tipo (incluindo peixe, uma iguaria rokugani). Adicionalmente às desvantagens de violar um tabu, comer carne causa imediatamente vômitos.

• Você deve sempre se vestir nas cores de sua forma natural.

• Sua sombra é sempre a sombra de sua forma animal verdadeira. Você não deve permitir que ninguém que não saiba de seu segredo a note. Você pode contar seus segredos apenas àqueles que confia, se eles o traírem este tabu é quebrado.

Tabus de 2 Pontos

• Você não pode se banhar.

• Você não pode entrar em uma construção onde alguém viva a menos que seja convidado por alguém de lá. (Você pode sentir naturalmente se é capaz de entrar em alguma construção.)

• Você não pode mentir, e deve revelar a verdade aos outros se você está ciente de que alguém está mentindo ou omitindo a verdade.

• Você deve responder toda pergunta com outra pergunta.

• Você deve usar o mínimo de roupa possível.

• Você deve recompensar uma bondade humana com uma bondade maior em 24 horas. Entretanto, você deve repagar um insulto humano com uma injúria no mesmo período de tempo.

Tabus de 3 Pontos

• Se alguém deixar cair algo em sua presença, você deve pegar e devolver àquela pessoa.

• Você não pode permitir que shugenja use mágica em você (maho não é afetado).

• Você não pode entrar em um templo sagrado, e as suas habilidades metamorfas não funcionam em templos ou santuários.

• Você não pode possuir mais que carrega. Se você tiver mais que carrega, você pode negar as penalidades deste tabu dando o excesso à primeira pessoa que encontrar.

• Você deve comer carne viva uma vez ao dia. Insetos e ratos servirão bem, mas a carne deve estar viva quando você começar a mastigar.

Tabus de 4 Pontos

• Você não pode permitir que um humano o toque.

• Você não pode matar exceto em autodefesa.

• Você não pode contar a ninguém de sua natureza verdadeira, nem permitir que falem dela em sua presença.

• Você carrega um item que deve estar com você sempre. A cada dia que não o encontrar, você quebra este tabu. Se alguém tomá-lo de você e mostrar a você, você não está mais quebrando este tabu, mas deve obedecer ao ladrão até que possa conseguir o item de volta. Qualquer tentativa de danificar ou trair o ladrão é considerada uma violação deste tabu.

Tabus de 5 Pontos

• Você não pode assumir a forma humana.

• Você não pode falar ou escrever para se comunicar.

• Você não pode tocar metal ou um item contendo metal.

• Você de casar com um humano merecedor dentro de um ano, e tratá-lo como cônjuge com lealdade e respeito. Se o seu cônjuge provar-se indigno, você deve retornar ao seu próprio reino nativo para sempre.

Outros Caminhos

Gunso

Pré-requisitos: Posição Social (Gunso)
Rank da Técnica: Qualquer
Entrada: Qualquer
Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank apropriado
Especial: Se este caminho for usado como um Caminho inicial, a personagem deve preencher os pré-requisitos acima e usar as seguintes informações para a criação da personagem. Uma personagem que comece com esta Técnica pode sair para o Rank 1 de qualquer Escola irrestrita afiliada ao seu clã sem a necessidade de comprar a Vantagem Escolas Múltiplas.
Bônus: +1 Percepção
Honra: 2,5
Perícias: Batalha, Defesa, Etiqueta, Caça, Conhecimento: Bushido, Conhecimento: História, qualquer Perícia Alta ou Bugei.
Equipamento: Katana, wakizashi, yumi e 20 flechas (quaisquer tipos), armadura leve, elmo, kimono, kit de viagens, quaisquer duas armas, 3 koku.

Técnica: Táticas do Mestre

Como oficiais militares, gunso são ensinados a utilizarem seus recursos a seu máximo potencial. Você ganha 10 pontos de Posição (Lorde de Guerra) para gastar em tropas, suprimentos, rotas de fornecimento, terras e vantagens (veja Caminho do Daimyo). Você pode adicionar seu Rank de Perspicácia a todas as rolagens de Exército.

Mestre Guardião

Pré-requisitos: Posição Social (Guardião do Templo), Mente Clara
Rank da Técnica: Qualquer
Entrada: Qualquer

Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank apropriado

Especial: Se este caminho for usado como um Caminho inicial, a personagem deve preencher os pré-requisitos acima e usar as seguintes informações para a criação da personagem. Uma personagem que comece com esta Técnica pode sair para o Rank 1 de qualquer Escola irrestrita afiliada ao seu clã sem a necessidade de comprar a Vantagem Escolas Múltiplas.

Bônus: +1 Vontade

Honra: 2,5

Perícias: Caligrafia, Atletismo, Jiujutsu, Conhecimento: Irmandade de Shinsei, Meditação, Teologia (Shintao), qualquer Perícia.

Equipamento: Manto simples, sandálias, bolsa de manuscritos de caligrafia, qualquer arma, 1 koku.

Técnica: Encorajar o Império

Através de meditação e atos serenos de administração, um guardião do templo entende a verdadeira natureza do universo. Você aprende qualquer um Kiho pelo qual você deve preencher os requerimentos. Você ganha um Aumento Gratuito que você pode usar quando conjurando uma magia ou usando um Kiho. Você também ganha 10 pontos de Posição (Guardião).

Hatamoto

Pré-requisitos: Posição Social (Hatamoto), Aliados (pelo menos 5 pontos)

Rank da Técnica: Qualquer

Entrada: Qualquer

Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank apropriado

Especial: Se este caminho for usado como um Caminho inicial, a personagem deve preencher os pré-requisitos acima e usar as seguintes informações para a criação da personagem. Uma personagem que comece com esta Técnica pode sair para o Rank 1 de qualquer Escola irrestrita afiliada ao seu clã sem a necessidade de comprar a Vantagem Escolas Múltiplas.

Bônus: +1 Carisma

Honra: 3,5

Perícias: Corte 2, Etiqueta (Sinceridade) 2, Conhecimento: Heráldica, Narração, qualquer Perícia Alta ou Bugei.

Equipamento: Wakizashi, tanto, caixa de ferro pequena, leque de guerra, kimono, kit de viagens, 8 koku.

Técnica: Voz do Imperador

Hatamoto são presenteados em representar seus lordes em todos os tipos de situações. Você recebe 15 pontos de Posição (Embaixador). Adicionalmente, você recebe um Aumento Gratuito em qualquer Rolagem de Perícia Social feita quando falando em defesa de seu lorde.

Samurai Elegante

Pré-requisitos: Vantagem Herança: Governo, Caminho da Terra (Área Relevante)

Rank da Técnica: Qualquer

Entrada: Qualquer

Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank apropriado

Especial: Se este caminho for usado como um Caminho inicial, a personagem deve preencher os pré-requisitos acima e usar as seguintes informações para a criação da personagem. Uma personagem que comece com esta Técnica pode sair para o Rank 1 de qualquer Escola irrestrita afiliada ao seu clã sem a necessidade de comprar a Vantagem Escolas Múltiplas.

Bônus: +1 Carisma

Honra: 2,5

Perícias: Caligrafia, Corte, Etiqueta, Investigação, Conhecimento: Lei, quaisquer duas Perícias Altas ou Bugei.

Equipamento: Katana, wakizashi, bolsa de manuscritos de caligrafia, kimono, kit de viagens, 8 koku.

Técnica: Gentileza

A você foram garantidas uma colonização ou uma fortaleza para vistoria como parte de seus deveres. Você começa com 10 pontos de Posição (Cidade) para construir essas terras mais quaisquer pontos de Posição (Cidade) que você ganhe através de Vantagens, Técnicas ou outros meios. Você também ganha um Aumento Gratuito em todas as Rolagens de Perícias Sociais feitas enquanto dentro dos confins da colônia ou do forte sob seu cuidado.

Mestre Sensei

Pré-requisitos: Posição Social (Sensei), Propósito Maior (Ensinar)

Rank da Técnica: Qualquer

Entrada: Qualquer

Saída: Reentrar na mesma Escola no Rank apropriado

Especial: Se este caminho for usado como um Caminho inicial, a personagem deve preencher os pré-requisitos acima e usar as seguintes informações para a criação da personagem. Uma personagem que comece com esta Técnica pode sair para o Rank 1 de qualquer Escola irrestrita afiliada ao seu clã sem a necessidade de comprar a Vantagem Escolas Múltiplas.

Bônus: +1 Vontade

Honra: 2,5

Perícias: Quando escolher esse caminho como um caminho inicial, determine o que sua Saída será. Você ganha as Perícias daquela Escola. Você pode substituir Instrução por qualquer de suas Perícias de Escola iniciais.

Equipamento: Quando escolher esse caminho como um caminho inicial, determine o que sua Saída será. Você ganha o Equipamento daquela Escola.

Técnica: Os Verdadeiros Métodos

O caminho do sensei é muito diferente do caminho do bushi. Você ganha 10 pontos de Posição (Sensei) e pode comprar Vantagens de Mestre Sensei. Um número de vezes ao dia igual a seu Rank de Perspicácia, você pode aplicar um bônus igual a seus níveis em Instrução a qualquer Rolagem de Perícia. Você pode escolher uma de seus Perícias de Escola. Todos os custos de experiência para aumentar esta Perícia são reduzidos em um ponto de experiência.

Contrabandista da Lótus Negra

Pré-requisitos: Vantagem Iniciado na Lótus Negra

Rank da Técnica: 2
Entrada: Qualquer Escola Rank 1
Saída: Reentrar na mesma escola no Rank 2

Técnica: O Segredo da Lótus

Você pode escolher qualquer Perícia Baixa. Quando usando essa Perícia, seja uma Rolagem de Perícia ou Rolagem Disputada, você pode escolher re-rolar o resultado mantendo qualquer um que preferir. Se outra pessoa fizer qualquer rolagem baseada no seu uso dessa Perícia, você pode escolher fazê-lo re-rolar uma vez, mantendo qualquer que você preferir dos dois resultados. Exemplos cabíveis de alvos para esse efeito incluem um magistrado usando Percepção/Investigação para detectar o uso de Falsificação, um cortesão usando Carisma/Corte para notar seu uso de Enganar ou um guarda usando Percepção/Investigação (Notar) tentando detectar enquanto você usa Furtividade. Você não pode re-rolar o resultado e forçar seu oponente a re-rolar o dele em uma mesma Rolagem Disputada. Você pode escolher apenas uma para re-rolar.

Vantagens da Lótus Negra

Iniciado na Lótus Negra

(4 Pontos)

Você foi iniciado às bases do Cartel da Lótus Negra. No início de cada dia, você ganha um número de dados igual a seu Rank de Perspicácia. Esses dados podem ser gastos como dados rolados em qualquer Rolagem de Perícia Social feita com alguém com Honra 2 ou menor ou quando tentando enganar alguém em autoridade (um magistrado, superior ou guarda da cidade, por exemplo). Esses dados podem ser usados uma vez ao dia e são recuperados a cada amanhecer. Dados bônus não gastos são perdidos ao amanhecer.

Guarda Trovão

Pré-requisitos: Apontamento por um oficial da cidade, Caminho da Terra (Província de Ryoko Owari)

Rank da Técnica: 2
Entrada: Qualquer Escola Bushi Rank 1
Saída: Reentrar na mesma escola no Rank 2

Técnica: Ataque do Trovão

Guardas Trovões são ensinados a proteger sua cidade a qualquer custo e o fazendo eles devem lutar para vencer sem consideração à honra. Uma vez por combate, você pode fazer um Aumento para dobrar o número de dados que você rola para dano. Esse dano não é letal e é curado completamente após uma hora.

Legionário de Dois Mil

Pré-requisitos: Kenjutsu 4, Kyujutsu 3, Honra 3, Vantagem Irrepreensível

Rank da Técnica: 2
Entrada: Qualquer Escola Rank 1
Saída: Reentrar na mesma escola no Rank 2

Técnica: Nunca Ficar Só

Um legionário é treinado para retirar forces de seus companheiros. A qualquer momento, você pode ter um número de “companheiros” designados igual a seu Anel de Vácuo. Quando lutando em um combate ao lado de seus “companheiros”, você ganha um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Rank de Perspicácia que podem ser gastos em qualquer ação tomada enquanto participando do combate. Também, quando lutando ao lado de pelo menos um “companheiro”, você pode aumentar ou reduzir o resultado de qualquer Rolagem de Perícia que você faça durante combate por uma quantidade igual a seu Rank de Perspicácia.

Ladrão da Luz

Rank da Técnica: 4
Entrada: Qualquer Escola Rank 2
Saída: Reentrar na mesma escola no Rank 3

Técnica: Roubar a Luz

Você foi treinado para atacar precisos gânglios nervosos que podem incapacitar os sentidos de um oponente. Você pode fazer dois Aumentos em qualquer ataque corpo a corpo para rolar um dado adicional de dano e render ao seu alvo mudez, cegueira ou surdez (à sua escolha) por um número de rodadas igual a seu Anel de Água. Esta Técnica pode ser usada apenas em humanos.

O Sem Nome

Pré-requisitos: Vácuo 3, Vantagem Ishiken-do, pelo menos 4 Pontos de Desvantagens representando desfigurações físicas.

Rank da Técnica: 2

Entrada: Qualquer Escola Shugenja Rank 2 ou superior

Saída: Reentrar na mesma escola no Rank seguinte

Especial: Sem Nome foram criados quando a Escuridão Enganosa (ou seu sucessor, o Dragão Sombrio) ganhou influência sobre um shugenja sem suspeitas ajudando-o na luta contra a Mácula. Idealmente, esse Caminho deveria ser tomado apenas após o shugenja ter sobrevivido um encontro perigoso contra as Terras Sombrias que o tenha deixado fisicamente desfigurado de alguma forma.

Técnica: Nomear as Trevas

Transformados e desfigurados pelo conflito da Mácula e do Vácuo dentro deles, Os Sem Nome têm um entendimento do sentido instintivo para a Mácula que poucos conseguem entender. Qualquer magia que você conjure contra um alvo possuindo Mácula das Terras Sombrias automaticamente recebe um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Anel de Vácuo.

Garra do Leão

Rank da Técnica: 3
Entrada: Qualquer Escola Rank 2
Saída: Reentrar na mesma escola no Rank 3

Técnica: A Garra do Tigre

Um assassino Kolat não pode se deixar permitir que um oponente tenha a chance de contra-atacar. Na primeira rodada de cada combate quando você está atacando um oponente que não está ciente de sua presença, você faz um ataque adicionar por rodada contra aquele oponente. Adicionalmente, você sempre ganha um Aumento Gratuito quando atacando qualquer oponente que não esteja ciente de sua presença.

Outras Escolas Avançadas

Guarda Abençoado

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Agilidade 5, Vontade 4, Vácuo 3

Perícias: Defesa 3, Iaijutsu 4, Kenjutsu 4, Conhecimento: Bushido 5.

Outros: Honra 3 ou superior, deve possuir a Vantagem Denizen do Yomi.

Técnicas:

Nível 1: Bênçãos dos Paraísos

Os guardiões do Yomi são os melhores samurais que o Império já conheceu continuando sua vida de serviço no outro mundo. Um membro da Guarda Abençoada pode adicionar o dobro de seu nível de Honra a todas as rolagens de ataque e dano. Esse é cumulativo com quaisquer outras técnicas que permitam a um samurai adicionar sua Honra a uma rolagem.

Nível 2: Coragem Eterna

Os defensores do paraíso não conhecem o medo. Membros da Guarda Abençoada que estiverem diante de um oponente com menor Honra que si mesmos ganham um número de Aumentos Gratuitos igual a seu próprio Rank de Perspicácia. Aumentos não usados durante o combate são perdidos após sua conclusão. O Guarda não pode ganhar mais Aumentos gratuitos que seu Rank de Perspicácia mesmo se encarar mais de um oponente menos honrado.

Nível 3: A Luz do Yomi

A essência do paraíso infunde o ser da Guarda Abençoada e ele pode chamar o poder para sobrepujar e desorientar seus oponentes. Gastando um Ponto de Vácuo, o Guarda pode fazer com que um oponente perca uma ação no presente turno de combate. Apenas um Ponto de Vácuo pode ser gasto por rodada de combate desta maneira e nenhum indivíduo pode ser alvejado com esta habilidade por duas rodadas de combate consecutivas.

Vantagens dos Reinos Espirituais

Denizen do Meido

(6 Pontos)

Você escapou do Reino dos Mortos através do Portal do Esquecimento e reside por entre os mortais. Enquanto não como satisfazendo sua vida pela primeira vez, isso é de longe preferível ao aprisionamento por Emma-O, Fortuna da Morte. Você sofre um +5 ao NA de todas as rolagens sociais por causa de seu estado insensível e insípido; você simplesmente não consegue expressar emoção. Você pode, no entanto, sentir a aproximação da morte noutros. Você pode perceber uma aura negra circundando alguém que conhecerá seu fim através de causas naturais até o próximo dia. Você pode interferir para mudar este destino, mas fazê-lo atrairia a atenção de Emma-O, algo que você normalmente é contrário a fazer.

Denizen do Toshigoku

(6 Pontos)

Você escapou do Toshigoku através do Portal do Esquecimento e escapou da penitência dos seus seguindo a Guerra dos Espíritos através de uma combinação de sorte e técnica. Você ainda é tempestuoso e deve fazer uma rolagem de Honra contra um NA de 10 para evitar imediatamente atacar qualquer um que o trate mesmo com um mínimo de hostilidade. Seus séculos de experiência em combate foram pagos, no entanto, e você rola um dado adicional em todas as rolagens de ataque e dano.

Denizen do Yomi

(8 Pontos por Nível)

Uma vez você foi um shiryo, um ancestral abençoado. Quando seu Império precisou de você, você passou pelo Portal do Esquecimento e respondeu ao chamado. Agora você caminha por entre os mortais mais uma vez. Por alguma razão, você não experimentou o ritual Fênix que poderia fazer de você mortal. Para cada cinco pontos que você gaste nesta Vantagem, você mantém um nível de Controle do Yomi. Você não pode começar com mais de três níveis de Controle.

Médium

(5 Pontos)

Você possui uma conexão profunda e primordial com os Reinos Espirituais e pode conversar normalmente com os espíritos dos mortos. Quaisquer criaturas morto-vivas não-Maculadas ou espíritos mortos responderão positivamente para você a menos que você os trate com bastante hostilidade. Adicionalmente, você ganha um Aumento Gratuito em qualquer rolagem social com qualquer espírito que tenha voltado (qualquer indivíduo com uma das Vantagens Denizen acima).

Sangue Espiritual

(7 Pontos)

Um dos seus pais, ou ambos, foram espíritos que voltaram ao Império através do Portal do Esquecimento. Apesar da maioria das dádivas não terem sido passadas a você, você possui alguns vestígios se suas habilidades místicas. Você recebe um Ponto de Vácuo adicional por dia para ser usado em qualquer rolagem. Esse Ponto de Vácuo é recuperado a cada amanhecer, mas você jamais pode ter mais de um ponto extra como resultado desta vantagem. Este Ponto de Vácuo bônus pode ser gasto

durante as mesmas ações como um Ponto de Vácuo normal. Este Ponto de Vácuo bônus não aumenta seu Anel de Vácuo.

Yokai Liberto

(-4 Pontos)

Em vida, suas ações obscuras o condenaram às pestilências do Jigoku, onde você sofreu tormentos que uma mente vivente não pode imaginar. Quando a oportunidade se apresentou, você escapou através do Portal do Esquecimento para caminhar por entre os vivos mais uma vez. Você tem 1 Nível da Mácula das Terras Sombrias e os efeitos da Desvantagem Segredo Obscuro. No entanto, você ganha um Aumento Gratuito em qualquer rolagem de Conhecimento: Terras Sombrias, quando conjurando uma magia maho ou quando usando qualquer Perícia Baixa. Qualquer oni, Perdido ou denizen natural das Terras Sombrias que olhem para você instantaneamente sabem sua verdadeira natureza e tentarão destruí-lo o mais rápido possível para mandar sua alma aonde ela pertence.

Sopro de Ekaido

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Agilidade 4, Reflexos 4
Perícias: Kenjutsu (Katana) 5.

Vantagens: Aliados (Sensei Ekaido) (1/2 Pontos).

Outros: O único dojo conhecido onde estas Técnicas podem ser aprendidas é o Dojo do Mestre Ekaido próximo à vila de Mimura. Aos estudantes de Ekaido não é permitido ensinar suas Técnicas a outros; apenas Sensei Ekaido pode fazê-lo.

Técnicas:

Nível 1: O Caminho de Ekaido

Um estudante do caminho de Ekaido se move com paciência e técnica estudando cada oponente por todo o encontro. Após a primeira rodada do combate seu NA de Acerto aumento por seu Nível de Escola cada rodada subseqüente, até um bônus máximo igual a seu Nível de Escola x5. Você pode adicionar seu Anel de Fogo a seu NA de Acerto.

Nível 2: Rota de Ekaido

O caminho de Ekaido é de precisão. Se você fizer uma manobra Golpe Mirado com sucesso, você pode gastar um Ponto de Vácuo nas rodadas subseqüentes para atacar o mesmo local sem requerer Aumentos para Golpe Mirado. A janela de oportunidade para esses ataques permanece por um número de rodadas igual a seu Nível de Escola. Golpes Mirados feitos através desta Técnica não estendem a janela de oportunidade. Você pode adicionar o dobro de seu Anel de Fogo a seu NA de Acerto., substituindo o benefício do Rank 1.

Nível 3: Segredo de Ekaido

O segredo da defesa impenetrável de Ekaido é o movimento súbito e ligeiro de sua lamina. Quando em Defesa Total, você não pode ser alvejado pelas manobras Desarme, Golpe Mirado, Finta ou Derrubar. Você pode adicionar o triplo de seu Anel de Fogo a seu NA de Acerto, substituindo o benefício do Rank 2.

Mestre General

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Água 4, Inteligência 4

Perícias: Batalha 5, Defesa 4, Engenharia (Muralhas) 3.

Vantagens: Posição Social (Comandante Militar), Estrategista.

Outros: Deve possuir pelo menos 10 pontos de Posição (Lorde de Guerra).

Técnicas:

Nível 1: Olhos do Exército

Batedores e reconhecedores são essenciais a qualquer bom exército. Um mestre general aprende a usar batedores sabiamente ganhando informações vitais sobre seus inimigos. Você ganha um nível em Sabotador e Explorador para seu exército gratuitamente. Você também ganha 5 Pontos de Posição (Lorde de Guerra).

Nível 2: Braços do Exército

Um verdadeiro mestre da guerra inspira confiança e certeza em seus homens. Você pode escolher uma Manobra da lista de Manobras que seu exército pode executar normalmente. Você ganha um bônus à sua rolagem igual a seu Rank de Perspicácia quando rolando para conduzir àquela Manobra. Você pode usar esse bônus um número de vezes ao dia igual a seu Nível de Escola. Você também ganha adicionais 5 Pontos de Posição (Lorde de Guerra).

Nível 3: Coração do Exército

Não há maior lealdade que um soldado pode oferecer que obedecer a qualquer ordem, mesmo que isso signifique a morte. Uma vez por batalha, quando uma unidade sob seu comando falhar em uma rolagem de Moral por 5 ou menos, você pode automaticamente mudar o resultado a um sucesso. Você também ganha 5 Pontos de Posição (Lorde de Guerra).

Mestre dos Elementos

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Qualquer Anel 6, todos os outros Anéis 4

Perícias: Teologia 5, Feitiçaria 7.

Outros: Você deve possuir pelo menos 5 magias como Habilidades Inatas.

Técnicas:

Nível 1: Pedra Entre Chamas

A força dos elementos pune fraquezas. Você perde todas as Deficiências, mantendo quaisquer Afinidades. Este rank conta como um rank adicional em sua Escola original.

Nível 2: Vento Entre Chamas

Os inconstantes kamis tanto comandam quanto obedecem, tanto sussurram quanto berram, mas um mestre pode sempre achar o caminho para chegar à harmonia com os espíritos. Você pode gastar um Ponto de Vácuo quando conjurando qualquer magia para ter a magia obtendo sucesso automaticamente sem necessitar de uma rolagem. Uma magia conjurada desta forma pode

se beneficiar de Aumentos Gratuitos, mas outros Aumentos não podem ser feitos nela. Magias conjuradas desta forma não gastam um slot de magia. Este rank conta como um rank adicional em sua Escola original.

Nível 3: Os Segredos Entre todas as Coisas

O verdadeiro segredo é que todos os kami compartilham o mesmo espírito, independente de suas afinidades elementais. Você pode conjurar qualquer magia que conheça como uma magia de um elemento diferente aumentando a Maestria da magia em 1. Uma magia do Fogo de Maestria 4 poderia ser conjurada como uma magia da Terra de Maestria 5. Este rank conta como dois ranks adicionais à sua Escola original.

Governador

Requerimentos:

Atributos/Anéis: Carisma 4, Percepção 4, Inteligência 4

Perícias: Corte 4, Etiqueta 4, Conhecimento: Lei 5.

Vantagens: Posição Social (Governador)

Outros: Deve possuir a Vantagem Herança: Governo ou a Técnica Gentileza (do Caminho Samurai Elegante) para acessar esta Escola Avançada.

Técnicas:

Nível 1: A Cidade Ouve

Um perito governador ouve e vê tudo o que transpira pela sua cidade. Nada escapa sem que repare. Você pode rolar um número de dados adicionais igual a seu Nível de Escola em todas as Rolagens de Perícias Altas feitas dentro de seu governo (com a exceção de quaisquer Perícias de Armas). Adicionalmente, você ganha 5 pontos de Posição (Cidade).

Nível 2: A Cidade Fala

Um justo e perito governador inspira lealdade tremenda àqueles que o servem. O Rank default de todos os soldados ou guardas sob seu comando como determinado pelo Sistema de Construção de Cidade (veja Caminho do Daimyo) é aumentado em 1. Adicionalmente, você recebe 5 pontos de Posição (Cidade) adicionais.

Nível 3: A Cidade Vive

Um verdadeiro grande líder inspira grandeza em outros. Todas as terras produtoras de koku dentro de seu governo produzem um koku adicional a cada taxa de estação. Você recebe 10 pontos de Posição (Cidade) adicionais.

Nova Vantagem

Herança: Governo

(8 Pontos)

A administração de uma vila, de uma cidade ou de uma fortaleza foi passada a você que é agora responsável por assegurar suas segurança e prosperidade. Os benefícios mecânicos desta Vantagem são diferentes de outras Vantagens Herança na qual você não ganha um Aumento Gratuito em uma rolagem específica. No lugar disso, você não perde Honra por usar a Perícia Comércio desde que envolva seu governo e você rola um dado adicional em todas as rolagens de Comércio (por uma colônia) ou rolagens de Batalha (por uma fortaleza).